GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

VOL.194
2006年23期
定价9.80元



随刊附送
电击收藏
豪华精致游戏年历

业界秘闻录
## 日本老牌会社的恩怨纠结总爆发
「老字号」2006年三大事件幕后真相全公开

新闻大专题
## 从辉煌走向胜利的下一站

特别策划
## 游戏心态诊所
次世代战争首发游戏大检阅

四热作大Deep攻略
## 恶霸BULLY
## 暴风传说
双重间谍(PS2)

次世代的卷首特辑
新时代的终极娱乐统合
## 彻底！PS3
新PS主机全方位全角度超细腻公开革命性设计！
操作系统＆本体周边彻底分解，性能总力揭秘！

ISSN 1006-5032

TVGAME 综合情报志



最期待的掌机宝典
最完整的资料收集
标准掌机2006典藏
PSP/NDS游戏音乐精选合集
精彩内容不容错过
终极购买宝典/酷周边大检阅/联机乐趣研究/问题大串烧/实用软件集合/游戏完全图鉴/滴水穿石的破解/刷机&烧录完全解读/模拟工具详细介绍
掌机经典&新作 珍藏攻略
PSP：SD高达G世纪P/幻想传说/死神 魂之热斗3/英雄传说 空之轨迹FC/街 命运的交叉点
NDS：最终幻想3/口袋妖怪 钻石珍珠/火影忍者RPG3/魔法假期 五星连珠之时/甲虫王者/马里奥篮球3对3
SELECT
START
绝对超值价
24元
224页/大16开/全铜板纸
全国火热上市中
邮购请注明“06标准掌机” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64473177/

# 2007年杂志订阅超市

**全年80折！半年85折！省钱看的见！** 邮资免取

## 电子游戏软件

**全年订阅** 省￥47.2
2007年(1～24期)
VOL.196～219
原价9.80元×24=235.2元
全年优惠价：**188**元

**半年订阅** 省￥18.6
2007年(1～12期)
VOL.196～207
原价9.80元×12=117.6元
半年优惠价：**99**元



## 电子天下·掌机迷

**全年订阅** 省￥28.2
2007年(1～24期)
VOL.71～94
原价5.80元×24=139.2元
全年优惠价：**111**元

**半年订阅** 省￥10.6
2007年(1～12期)
VOL.71～82
原价5.80元×12=69.6元
半年优惠价：**59**元



## 动感新势力(普通版)

**全年订阅** 省￥23.6
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元

**半年订阅** 省￥9.8
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元



## 动感新势力DVD(豪华版)

**全年订阅** 省￥36
2007年(1～12期)
VOL.47～58
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元

**半年订阅** 省￥14
2007年(1～6期)
VOL.47～52
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元



## TOYS(酷玩意)

**全年订阅** 省￥23.6
2007年(1～12期)
VOL.10～21
原价9.80元×12=117.6元
全年优惠价：**94**元

**半年订阅** 省￥9.8
2007年(1～6期)
VOL.10～15
原价9.80元×6=58.8元
半年优惠价：**49**元



## SO COOL(搜酷)

**全年订阅** 省￥36
2007年(1～12期)
VOL.15～26
原价15元×12=180元
全年优惠价：**144**元

**半年订阅** 省￥14
2007年(1～6期)
VOL.15～20
原价15元×6=90元
半年优惠价：**76**元



## 订阅须知

1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上，不再享受额外优惠。
2、如以上杂志中途涨价，不另外收费。
3、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
4、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。
5、订阅截止日期：2006年12月20日。

次世代传媒 GAME.CN

**邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011**
**联系电话：010-64472177 010-64472180**


掌机迷 POCKET GAMER
零售价 5.80元
2006年21期 Vol.67
总力特辑
口袋妖怪最终BOSS列传
完全攻略
暴风传说
星之卡比 参上！盗贼团
漫画英雄 终极联盟
电子天下
ISSN 1672-8866
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
必读的掌机专门志
享受便携生活
11月15日 全国上市
总67期 · 2006年21期 · 超值定价5.80元
邮购地址：北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取


iQue
指定邮购商
上海酷派数码科技有限公司
地址：上海市谈家渡路147号
邮编：200063
电话：021-28414013
华东：
上海酷派数码
上海永华百货
无锡双佳电玩
杭州今明电器
杭州今日游戏
杭州博成电玩
南京新世界
宁波永乐
华北：
北京瑞全电子商行
中关村加加电玩
北京乐通电玩
北京亚龙电玩
石家庄金龙游戏
天津君傲游戏
邯郸先锋电玩
太原诚意电玩 太原齐奇电玩
华西：
武汉外星 昆明川力
成都火星 昆明良为
成都长江 重庆九天
成都星际 贵州三源
西安阿龙 昆明朋友游戏
东北：
沈阳上美电器
沈阳小陆游戏
长春金卡王
哈尔滨天乐电子
哈尔滨广源电子
大连玩友游戏
华南：
深圳新时代
广州穗南
福州外星
广州任我行
中山E3
长沙火星
iQue DS lite 珠光红
10月31日上市！ 邮购价 1199元
附送 棒球帽1顶 限量100只
©2006 iQue ©2006 Nintendo www.iQue.com (86-512)62883599 Service@iQue.com



电玩综合情报志
Vol.194
2006 / 23
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「新世纪福音战士」

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

# CONTENTS

**热点** 热点话题 & 独家分析

彻底！PS3！……004

**新作** 无双特报 & 无双报道

特报 恶魔猎人4……030
特报 VR战士5……034
机动战士高达 目标锁定……032
风来的西林DS……038
股票商人 瞬……040

**专题** 特别策划 & 业界分解

老字号……054
游戏心态诊所……058
次世代首发阵容检阅……064

**攻研** 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

恶霸BULLY……092
暴风传说……100
分裂细胞 双重间谍……104
口袋妖怪 珍珠钻石……110

**评介** 游戏铁板阵 & 电玩铁板烧 & 特别评论

恶霸……040
暴风传说……041
极品飞车 玩命山道……042
横行霸道 罪恶都市故事……043
机关 加强版……044
杀戮地带 解放……045
浪客剑心……046
真人快打 末日战场……047
皇牌空战X 虚伪之空……048
乔乔的奇妙冒险 幽灵血统……050
星之卡比 多罗切团登场……052

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

**别致** 固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼……018
中国电玩榜……028
闯关族的家……068
大墙画廊……074
龙哥热线……075
超G女生……079
科普园地……080
秘技天地……082
电玩产业论……083
经典角色……084
日文地狱……085
百万殿堂……086
战国英杰传……087
GAMEBAR……088
新作游戏发售表……118

**招聘信息**

■ **编辑招聘要求**：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ **美编招聘要求**：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ **视频招聘要求**：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

**请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——**

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

# 1.2.3!
# PLAYSTATION 3 DEBUT!



献给钟爱PLAYSTATION系列的玩家们——

2006年11月11日，PLAYSTATION 3于日本地区正式发售。从初代主机发售至今，已经12年过去了，PS系列得到了众多游戏爱好者以及诸多才华横溢的游戏制作人的支持，“PLAYSTATION”系列品牌在游戏业界中掀起重重革新的浪潮，我们目睹了无数优秀作品在PS历代平台上的诞生。

时至今日，PLAYSTATION前两代主机已经在全球范围内普及了2亿台，不仅仅是纯粹的闯关族，更多更广的用户层也都因为PS系列的理念而被吸引到电子游戏的世界中来。这是游戏业界一次大的飞跃，也是PLAYSTATION对这个产业的贡献。

为了使这个业界前进的步伐更加迅速，PLAY STATION 3将引领我们迈开通往下一个世代的脚步。11月11日，她正式现身于世界玩家的眼前，这一天，我们共同庆祝从“1、2、3”（初代主机发售于12月3日）开始起步的PLAYSTATION最新一代主机发售——由这天开始，我们的梦想将实现。

PLAYSTATION 3搭载了具有强大运算能力的Cell中央处理器，拥有能够即时生成最高水准FULL HD画面的强力图形处理能力，再加上蓝光技术等等这些最尖端的科技作为自己的标准配置，由此，我们与未来距离又近了一步。而其网络功能也更进一步使我们的快乐变得广阔，这就来吧，来PLAYSTATION 3的世界，我们一起欢乐。




索尼电脑娱乐 代表取缔役社长兼CEO

久多良木健

# 原尺寸 新PS主机全方位全新主机PS3

# 新时代的终极娱乐统合

## 彻底!PS3!

有史以来最为多元化的家用游戏主机完全能够提供家庭内部的综合娱乐要求
通过最为尖端的现代科技实现了整合度极高的新时代终极娱乐统合系统

PLAYSTATION3系统界面的显示语言现阶段可选择日、英、荷、德、法、意、葡、俄、西、韩等10国语言，这其中除韩文外皆支持对应文字输入，目前尚无简体或繁体中文可以选择。而浏览器部分则内置GB18030与BIG5等简繁体中文编码，因此可以浏览中文网页，但并不支持文字输入。由于PS3系统软件可通过网络进行更新，因此预计它也将依循PSP的模式，于发售之后追加简繁体中文的系统界面语言支持，不过官方目前并未公布任何相关具体计划。

约274mm

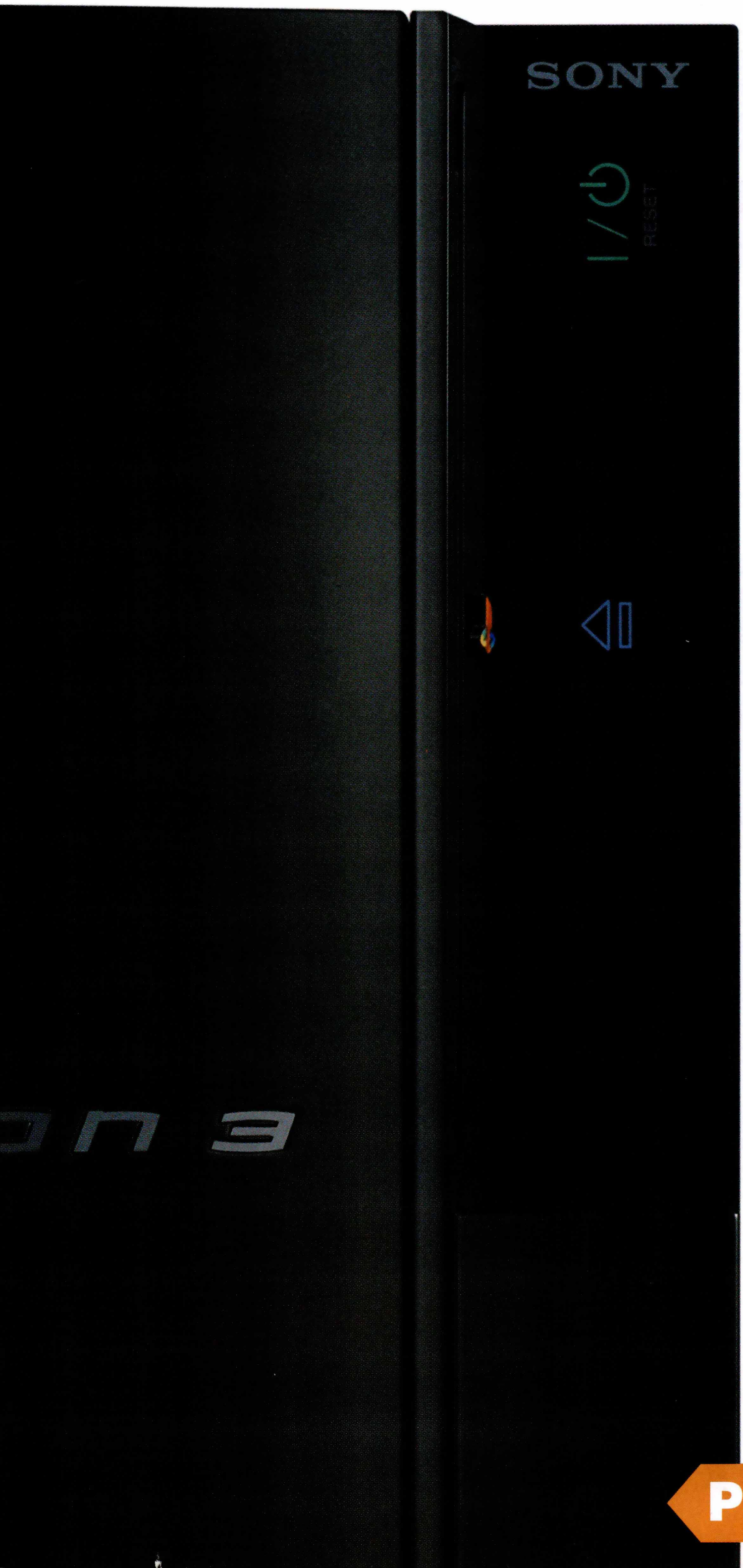


# 角度硬件攻略 最终揭密！

在我们解说详细机能等等之前，首先想让大家真正体验一下原尺寸的PLAYSTATION3本体。由于只用杂志两页不能够将这个庞然大物完全放下，只能用整整四页才能把这家伙完全展示给大家。看吧各位，这就是魄力十足的PLAYSTATION3！外形设计时尚，仅是颜色就给人十足的高档豪华感觉。此外，这张原尺寸图片使用的是60GB版本的PLAYSTATION3。

原尺寸主机上部照片




■PLAYSTATION3的规格

| | | |
|---|---|---|
| CPU | | Cell Broadband Engine |
| GPU | | RSX |
| 音频 | | 杜比5.1声道、DTS5.1声道、LPCM7.1声道、AAC、其他 |
| 内存 | | 256MB XDR 主内存、256MB GDDR3 显存 |
| 硬盘 | 2.5英寸 Serial ATA | ○（20GB版本）　○（60GB版本） |
| 输入输出 | USB2.0 | ○（×4） |
| | Memory Stick/ SD/CompactFlash | ×（20GB版本）　○（60GB版本） |
| 传输 | Ethernet | ○(×1/10BASE-T,100BASE-TX,1000BASE-T) |
| | IEEE 802.11b/g | ×（20BG版本）　○（60GB版本） |
| | 蓝牙2.0（EDR） | ○ |
| 无线手柄（蓝牙） | | ○ |
| 视频输出 | 解析度 | 480i、480p、720p、1080i、1080p |
| | HDMI输出端口 | ○（×1/HDMI Ver1.3 对应Deep Color） |
| | AV-Multi输出 | ○（×1） |
| | 激光输出 | ○（×1） |
| BD/DVD/ CD驱动器（只读） | 最高读取速度 | BD 2倍速（BD-ROM） DVD 8倍速（DVD-ROM） CD 24倍速（CD-ROM） Super Audio CD |
| 尺寸（竖放时） | | 约325×98×274mm(高×宽×长)(不含突起部分) |
| 重量 | | 约5kg |

※规格与外观在正式发售之前有可能产生变更。

约325mm



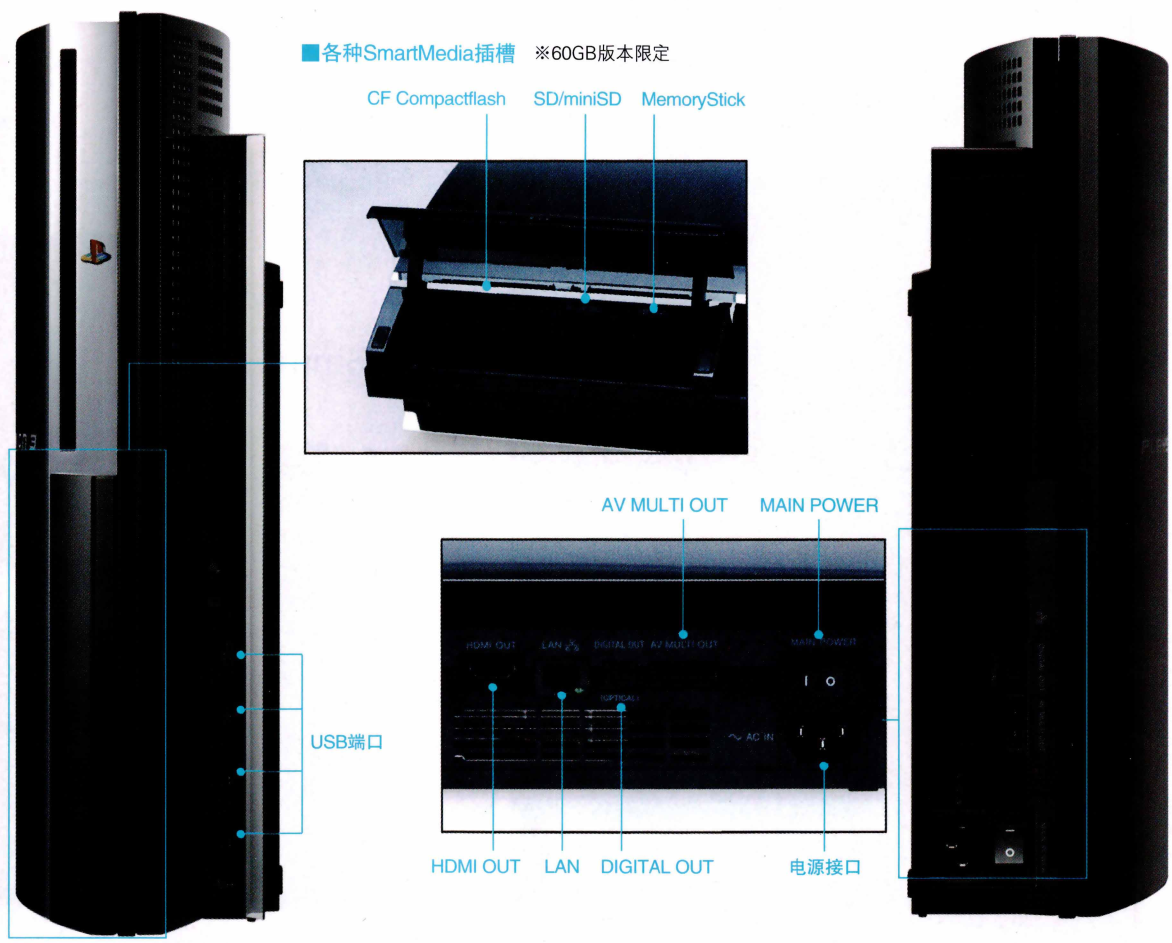

PS3的下半部分在下一页

# 新时代的终极娱乐统合

## 初窥!PS3!

PLAYSTATION3以丰富的开放端口和内部强大的运算功能将虚拟与现实相联系
这台定位于综合性的游戏终端将有充分的能力提供种类丰富的娱乐活动

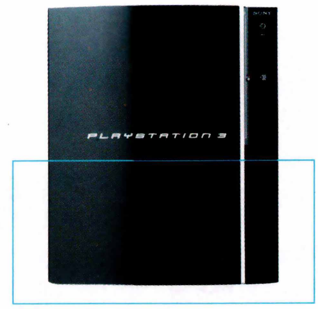



PS3并不支持现有的PS或PS2手柄控制器，只能对应PS3的专用手柄。在使用其专用的SIXAXIS蓝牙无线手柄时，最多可同时接入7只。手柄可通过USB连接线于游玩的同时充电，其内建的锂电池如果损坏的话也可以更换。在搭配了PS/PS2记忆卡转接装置的前提下，可将PS/PS2记忆卡的存档读取出来并储存于PS3的硬盘中，以供玩家日后进行PS/PS2游戏时使用。PS3专属游戏的存档储存于主机硬盘中，并可复制到各种储存媒体中随身携带，或复制回硬盘存放。

## 超级豪华的PS3主机






原尺寸主机下部照片

→曾经在TGS2006上展示过的PS3外部包装盒，很有高贵的感觉。






USB端口
与游戏主机通过线缆连接，此时便可以进行有线操作，而这时手柄会处于充电状态。

通过相应的数字指示灯可以了解控制器处于1-4P的哪个位置上。

■SIXAXIS无线通信手柄 搭载6轴检测系统，支持无线（蓝牙方式）与有线（USB方式）接续方式。

PS按钮
使用无线通信时，用来检查与主机的连接与确认。




# 尖端科技下的新时代宠儿

# 新时代的终极娱乐统合

## 彻底!PS3!

联机、同乐，将是接下来游戏业的一大发展趋势和中心理念，也是大多数玩家追求游戏乐趣的聚焦点，由此建立的PS3网络体系也必将充分为此目的服务。

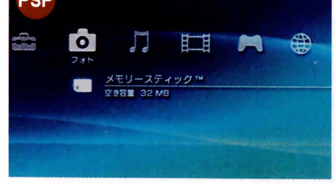
统合网络功能是当前诸多科技产品的大势所趋，以全新的XMB系统菜单为引导的PS3建立起了一个独特的网络终端。在这一系统下,一系列的流行要素和设定都被引入。同机多账户的分别管理、好友之间的邀请和交流，以及在线购买以获取增值服务等等，都是这次PS3建立网络体系的核心概念。辅以各种游戏软件的功能配合，玩家将获得由点至面的大量延伸性体验和乐趣。并且由虚拟到现实，玩家们可以实际地沟通结识起来，也是这一代PS主机的目的。

# XROSS MEDIA BAR

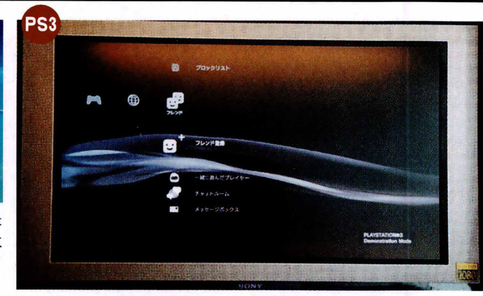
## ●引导玩家体验新世代的网络环境

**启动PS3后屏幕上就会显示出名为“Xross Media Bar”（XMB）的主菜单，下面就以XMB的菜单为基础，来解说一下PS3的使用方法，我们将以此领略一下PS3都可以实现哪些功能。**

PS3的菜单XMB与PSP以及当初的实验型主机PSX所使用的菜单形式是同属于一个模式下的，是一种选择图标式的直观操作方式。其具体使用方法则是以模拟摇杆或方向键来进行选择，以○键来确定（针对日版主机而言）。但是本次在菜单里则增加了从未出现于系列产品中的“用户”和“好友”这两个概念，这些子菜单的背后透露出了怎样的目的和理念，我们就以选项为单位再进一步透视一下PS3的功能。




↑这是PSP的操作界面，通过选择图片、音乐、影像等图标来启动相应的机能。



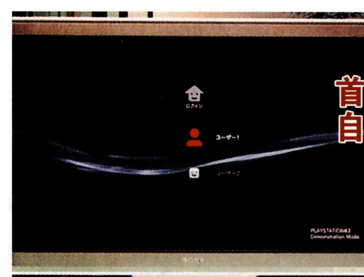

→XMB的基本设计是与PSP没有什么太大区别的，只是增添了新要素。

# 从XMB认识PS3的关键功能

## 多种多样的机能和设定 以用户为单位供玩家使用

ACCOUNTS

通过PS3可以同登录的好友一起聊天，也可以使用浏览器浏览自己喜欢的网站。在“用户”这项里则是以玩家为单位管理每个使用者的信息，比如说当一家人都在使用同一台PS3的时候，父母兄妹等每个使用者都会有自己的账户。



### 首先是要注册自己用的账户

第一次启动PS3时首先需要注册自己的账户，而以后只需要选择对应账户就好。

### 不同账户分开管理记录文件

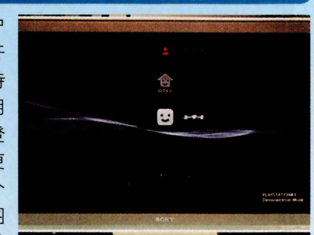
当存在多个账户时，不同用户登陆后所对应的内容会在XMB上有所反映，而游戏的记录存档就是其中之一。无论是在管理画面还是游戏中都不会看到其他使用者的记录，也就不会出现误删记录的情况。对于同一个用户来说，PS3、PS2和PS的记录会分门别类地保存在PS3的硬盘里。

### 网络的使用也变得更加简便

通过接入网络可以实现多种多样的功能，因此在启动PS3后需要登陆网络，而只需要从用户菜单里选择任意一个账户就可以简单地实现连接入网。当然了，在此之前要先完成网络连接所需的其它设置。另外自身账户的姓名和连带信息在被其他用户加为好友时就会自动显示在对方的好友名单里。

**Point! 可以设定为自动登陆网络**

注册好一个账户后，可以将其设定成开机自动登录状态。特别是在没有其他使用者的情况下，直接登录可以令PS3的使用更加简洁。而在有多个账户共同存在时，图标的颜色可以自由进行改变。



↑用户的名字和图标颜色可以自由改变，默认是由“用户”再配以数字来表示的。

**Point!**

**——PS3之前各主机综合销售情况总览**

**关于PS3前历代主机硬件销量**

PS硬件生产出货1亿249万台，其中亚洲2159万，北美4078万，欧洲4012万。其中包含PSone2815万台，其中亚洲419万，北美1270万，欧洲1126万。

PS2硬件生产出货1亿1125万台，其中亚洲2399万，北美4486万，欧洲4240万。其中包含PStwo3744万台，其中亚洲604万，北美1480万，欧洲1660万。

PSP硬件生产出货2294万台，其中亚洲537万，北美957万，欧洲800万。

**关于PS3前历代主机软件销量**

PS一共发行了7902个游戏，其中亚洲4928个，北美1335个，欧洲1639个。PS所有游戏一共售出9.61亿份，其中亚洲2.86亿，北美3.72亿，欧洲3.03亿。

PS2一共发行了8181个游戏，其中亚洲4554个，北美1319个，欧洲2308个。PS2所有游戏一共售出11.27亿份，其中亚洲2.15亿，北美5.16亿，欧洲3.96亿。

PSP一共发行了864个游戏，其中亚洲533个，北美164个，欧洲167个。PSP所有游戏一共售出6930万份，其中亚洲1460万，北美3040万，欧洲2430万。

**第三方游戏开发商**

PS一共有831个开发商支持，其中亚洲441家，北美11家，欧洲379家。PS2一共有1280个开发商支持，其中亚洲276家，北美512家，欧洲492家。PSP一共有480个开发商支持，其中亚洲115家，北美181家，欧洲184家。

注：以上所有数据来自SCE官方，截至2006年9月30日。

**——HORI欲生产带震动功能的PS3手柄?**

最新一期的日本游戏周刊FAMI通登载了一段与日本著名

**用户**
游戏的记录文件和浏览器的收藏夹都在这里按照不同的用户进行管理。

**设定**
播放器以及网络连接的一些相关设定。外设部件的管理也在这里进行。

**相片**
用数码相机拍下来的或者是网络下载来的图片文档，都可以在这里浏览观赏。

**音乐**
不光是可以直接播放音乐CD，保存于硬盘中的音乐文件也可以在这里进行播放。

**影片**
可以进行BD-ROM或DVD-ROM的播放，而硬盘里的影片也同样可以。

**游戏**
除了直接运行各种游戏外，各种类型的游戏数据也在这里进行管理。

**网络**
使用浏览器浏览网页以及于PLAYSTATION Store中的购买活动都在这里进行。

**好友**
与被加为好友的其他PS3用户进行交流的部分，可以实现网络聊天哦。

FRIENDS

# PS3的各个用户之间可以利用网络进行直接交流

在这一选项下，玩家可以与其他已经加为好友的用户进行网络聊天，也可以互相进行信息的传递。此菜单下会显示在线的好友名单，可以一目了然地看到好友的在线情况，当然，好友不在线的话也可以给其留言，这在一些情况下是很方便的功能。随着更多的好友加入，游戏内外的乐趣也会同时逐渐增多。这一功能整体上同MSN以及OICQ等聊天软件的功能和效果类似，但是其作为一种游戏的辅助交流并无法提供太多的附加功能，目前仅仅是最简单的即时通讯手段。但是随着PS3软件的升级，相信这方面的功能也会有更大的提升空间。

## 可以清楚了解到好友的在线情况

已经加为好友的用户名单会罗列在主菜单里，同时我们可以确认到每个好友的在线情况。对在线的好友可以提出进行游戏和聊天的邀请，在好友的状态显示上除了“在线”和“不在线”之外，还有大家很熟悉“离开”状态，但是目前无法主动定义自己的状态，也还没有自动回答的功能。

## 享受与好友一起聊天的乐趣

对于在线的好友，可以直接通过XMB的功能来进行网络聊天，可以是我们主动邀请对方，同样也会有其他用户发来邀请。至于文字的输入手段则是比较体贴的：可以直接使用USB接口的普通电脑键盘进行输入，也可以使用PS3内部自带的软键盘，在发送一些比较短小的消息又没有键盘接入的时候可以使用这一功能。

## 活用留言功能,系统体贴提示线上线下无碍交流

除了使用聊天室的即时对谈,对于不在线的好友也可以通过留言的方式来进行交流,发送的消息会由服务器代传,当对方上线后就会看到自己不在线的这段时间里所收到的所有留言。而对正在进行游戏的好友也可以即时发送信息，在这种情况下对方会直接收到“有新消息”的系统提示。同样的，自己不在线时所收到的留言可以在“好友”菜单下的“留言信箱”里看到，并且可以进行回复。这种通讯功能使得整个交流很有网络社区的氛围，正在进行游戏时收到来自于好友的信息会是一种亲切和惊喜；再次上线时看到好友的留言会有一种期待，交流是ONLINE娱乐的必需。


PS3的聊天室功能

## 同好友在聊天室进行对话!

如果想要和好友一起聊天的话，那么就可以选择“好友”菜单里的“聊天室”，这样就会显示出聊天用的菜单和软键盘，再选择自己想要联系的好友就可以进行对话了。


好友离线时的留言

## 活用留言信箱发送消息

对于不在线的好友，可以向对方的留言信箱里发送留言，通过这一功能也可以对正在进行游戏的好友直接发出信息和邀请，对方在自己的游戏中会即时收到来自系统的信息提示，并决定是否回应。

## Point! 于在线游戏的过程中加入好友

不光是在“好友”菜单里可以加入好友，在进行游戏时也可以把对方加为好友,并且这两部分的好友名单是互相连动的,无论是在哪里加入的好友，以后也都可以再邀请他们加入游戏。在XMB里直接输入对方的账户名就可以方便地把对方加为好友，对于很多游戏、特别是有竞技要素的游戏来说，在线内容的部分都是很重要的。而根据现在PS3以游戏为中心的网络理念——也就是通过游戏中的交流建立起玩家之间实际的联系，因此在网络游戏中加入好友的设定也是必需的。首发游戏中，以《山脊赛车7》为首的诸多有网络要素的游戏也会在这一好友功能下展现出更多的乐趣。




周边产品制造商HORI公司的访谈，HORI公司在访谈中透露，他们有能力也希望开发一种同时具备六轴动作感应和震动功能的PS3手柄。

HORI公司表示，他们希望能为玩家同时提供六轴动作感应和震动这两种游戏体验，但前提是需要第三方软件开发商的支持。目前，HORI准备了多种周边产品预计将在PS3首发时上市，其中包括可以兼容记忆棒、SD卡、闪存卡以及其他多种存储工具的读卡器，售价为2604日元；256MB容量的SD卡（售价2880日元），512MB的SD卡（售价3980日元）和1GB的SD卡（售价6780日元）。

尽管这些产品并不是专门对应PS3主机的，但以HORI这样的周边大厂来说，相信玩家们所期待的动作感应+震动功能的PS3手柄的推出应该不会离我们太遥远。不过这也需要游戏开发者增加震动的设定才行。

### ——港台地区PS3的发售情况

SCE公司发表中国香港版PS3主机的正式发售日以及售价。港版PS3主机将于2006年11月17日发售，60GB版和20GB版主机的售价分别是3780和3180港币。SCEH官方网站还明确写明“限量预约中”的字样。

相比之下，台湾声那边就显得热闹很多了。SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦于近日召开的的PS3发布会中正式发表PS3在台上市相关资讯。

60GB版PS3主机（CECHA07）预定于2006年11月17日首先在中国台湾地区发售，预定售价为17980台币(约合人民币4300元人民币），20GB版PS3主机（CECHB07）预定于12月发售，预定售价为14980台币（约合人民币3555元人民币）。安田并没有针对中国台湾PS3主机的首批出货量作出预估，仅表示到2007年3月全球的PS3出货量目标是600万台，而台湾部分则希望能达到100万人普及率。此外，他也提到PS2目前没有降价计划。

虽然这次会中并没有提供试玩，不过安田在高举PS3供媒体拍照后，将主机放回桌上时忍不住说了一句“真重！”，除了显示这次是实机出马，也多少让在场媒体对于PS3那5KG的份量留下深刻的印象。

PS3在港台地区紧随日本之后发售，虽然目前PS3在中国大陆的发售还遥遥无期，但是许多国内玩家一定会在这之前购买非行货的主机，这就不可避免地牵涉到变压器的问题。目前除了港版是220V之外，其他机器的电源都是100或110V，（220V的欧版和韩版目前未发售）如果购买美版或者日版的话，就要搭配大功率的变压器。一般来说，1000VA的变压器比较合适，这对于玩家来说又是300多人民币的支出。

# 新时代的终极娱乐统合

## 彻底!PS3!

尽管在记录交换传输上有些许复杂之处，不过PS3将以完全兼容前两代主机上的游戏来延续王朝的财富。在线游戏商店以及与PSP的联动也将极大延伸主机的乐趣。

PS3的网络商店也许同我们在其它地方见到了类似形式没有什么大的不同，不过仍然可以看出，在一般都会提供的试玩版、预告片此类东西之外，PS3特别强调了可以与成品游戏内容直接互动的元素，可以说在增值服务方面大为加强。通过追加一些新的道具和角色等等内容，游戏本身将与主机、与网络结合得更为紧密。并且就目前的信息来看，很多隐藏要素也会考虑利用这种方式来下载获取，在网络发达的前提下，这将是很便捷的设定。

GAMES

## 集合进行游戏所需要的机能 发挥娱乐中心的作用

PS3运行游戏以及其它一些相关的操作都在这里实现。放入PS3游戏光盘后，游戏菜单里就会出现运行游戏的图标，这时进行选择就可以进入游戏。另外，虽然游戏的记录文件基本都保存在内部的硬盘里，但有时也需要使用外部记忆装置。

### 安装在硬盘里的游戏，可以通过“游戏数据管理”开始游戏

根据厂商的设定不同，有些游戏是可以直接安装到硬盘里的，这些对应硬盘的游戏将通过“游戏数据管理”这一项来进行操作和启动，同时这里也可以删除已经安装进硬盘的游戏。另外，一些和游戏相关的数据也在这里进行处理，比如说在主机硬盘里存入的游戏缓存数据也需要大约5GB的空间，而这些数据的管理也在这一菜单里进行。注意这里所说的数据与游戏的记录存档是完全不同的概念。

### PS和PS2所需的记录文件在“记忆卡管理”中进行保存

PS3是完全向下兼容PS2和PS游戏的，而就记录存档的处理这一点来说，如果是新开始PS2或者PS游戏的话，游戏记录会自动存储在PS3的硬盘里，记录文件的处理都是在PS3内部进行的。但如果是要读取之前的PS2/PS游戏存档，则需使用专用的记忆卡适配器来把PS2或者PS记忆卡里的记录传输到PS3的硬盘里。而位于不同PS3上的PS2和PS的游戏记录若要进行交换也需使用记忆卡。此类数据的处理都是要在该菜单下执行的。

### PS3用的记录文件在“记录文件管理”中进行管理

PS3的记录文件和PS2以及PS游戏的记录文件是分开存储和管理的，而在数据交换的问题上，60GB的版本可直接使用记忆棒或SD卡等设备进行，但是由于20GB版本的主机没有相应接口，因此只能使用USB接口的外设进行交换。而且由于记录文件是以用户为单位进行管理的，所以即便是在同一主机上，不同用户间的记录也要使用该方法才能实现交换。整体相对PS2和PS时代的记录交换可以说是复杂了很多。

### “PLAYSTATION3游戏光盘”这就开始进行游戏吧

在PS3的BD光驱里插入PS3的游戏光盘，读取成功后在菜单里就会出现上面的那个图标，选择这个图标就可以直接进入游戏，这与PS2的菜单模式是基本相同的。而其作为PS3最主要的功能，在PS3的管理菜单里被单独设定了出来，并且根据是否接入网络以及用户的不同在资料读取上也会有一些细微的差别。另外，如果主机上只有一个用户的话，也可以设定成开机后直接接入网络并自动运行游戏。




### 管理硬盘里的游戏数据

安装在PS3硬盘里的游戏软件在这里进行管理，这里的数据同样是以用户为单位进行区分的，但是硬盘空间如何分配还不是很明确。




### PS2和PS的记忆文件

PS2和PS游戏的记录文件一样会保存在硬盘里，习惯于使用记忆卡的玩家再也不用那么在意记忆卡的容量了。

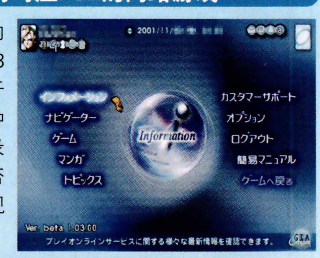



### PS3的记录全部在这里

和PS2以及PS的记录文件在处理上并没有太大的区别，但是为了体现新主机的游戏而独立出来作为一个选项出现在菜单上。

### Point! 同时对应PS2的网络游戏

一些对应网络的游戏可以直接在PS3上运行，但是对于《怪物猎人2》这种无法随便移动记录文件的游戏，是否会出现其它设定现在还未可知。






↑PS2上的网络游戏依然可以在PS3上运行，并且在画面上也会有所加强。

## Point!

**——现在正式公布的PS3配件都有哪些？**

如果想完全活用PS3的机能，只凭随主机购入的配件是不够的，而对应的其它配件价格如何，又分别有怎么样的作用呢？下面我们就来了解一下吧。

首先是PS3专用的无线手柄，如果想要与朋友对战的话，只凭一个跟主机同捆的手柄肯定是不够的，SONY推出的无线手柄将会和PS3同时登场，单售价5000日元。

如果需要使用PS3来运行PS2或者PS的游戏而且想要继承记录的话，就需要特别的PS系记忆卡的转接槽。这一外设也将随PS3主机一同发售，价格为1500日元。虽然对于PS3的玩家来说也许没有什么太大的意义，但是由于这一配件使用的是标准的USB插口，现在还不知道借助这个外设玩家是不是可以轻松地实现PS3和电脑之间的数据交换。

虽然PS3并不是像Xbox那样必须使用专用遥控器才能实现影片光盘的播放，但是如果想让PS3完全发挥作为一台蓝光光碟播放器的作用，则还是需要相应的遥控器。PS3的遥控器并不会随主机发售，而是将在12月7日以3600日元的价格登台亮相。

如果想要完全体现PS3的画面魅力，原机配送的AV线显然是达不到要求的，至于其它规格的输出端线，至本刊此次截稿时我们还没有得到正式的官方资料，因此暂时并没有准确的发售日期和价格。不过根据PS3的输出接口来看，除了标准的AV线之外，S端子、色差、D端子以及HDMI接线都是应该会和PS3主机一同发售的。

**——PS3还有什么其它的外设？都有什么用途？**

在之前公布的《审判之眼》这款游戏里用到了PS3专用的摄像头和麦克风，虽然现在还没有正式公布这些外设，也不知道是否会与普通电脑所使用的配件通用，但它们最

## 玩家可以简便地体验主机接入网络的机能

NETWORK

这个项目是针对PS3的网络服务以及机能而准备的菜单，这里面包括了“PLAYSTATION Store”、“远隔操作”以及“网络浏览器”三个部分，我们可以上网浏览网页并且可以购入一些游戏追加内容。若要使用这些机能，需要结合“用户”菜单里建立的账户在“PLAYSTATION Network”上建立一个可以连入网络的账户，这样就可以顺利地进行游戏内容的购入。这里就针对此菜单中的各个项目分别进行说明。

### 游戏里的道具等其它内容都可以在“PLAYSTATION Store”里购买

如果想购买一些对应游戏的道具等物品，则要选择PLAY STATION Store，玩家将以获得网络下载的形式进行购买，其中有各种对应不同游戏的追加内容（譬如车辆或角色等），此外还有试玩版和一些游戏本身的下载，在购买清单里这些东西会以种类来划分。而购买这些内容则需要用到信用卡，将信用卡的资料登记后，就可以自由地使用这一功能来购入增值服务了。而PLAYSTATION Store会随着主机的发售而同时开始运行，把PS3连入网络后随时可以到这里来看看有没有自己中意的商品。

### 使用“远隔操作”的人机联动方式和PSP进行联动操作

在“远隔操作”中，可以使用无线局域网实现PSP和PS3的联动，通常在电视屏幕上表示的PS3画面经过无线局域网的传输可以直接显示在PSP的液晶屏幕上，这样就可以在PSP上进行XMB系统的操作，存储在PS3硬盘里的影片和音乐都可以在PSP上欣赏。通过该方法，PS3的浏览器也可以通过PSP来使用。虽然PS3的游戏画面没法显示在PSP上，但毕竟相当于给PSP增添了一项更强大的功能。不过由于20GB版本并没有直接附带无线局域网，因此只有60GB版本可以直接使用该功能。

### 体验利用PS3上网的全新乐趣 真正综合性的娱乐终端

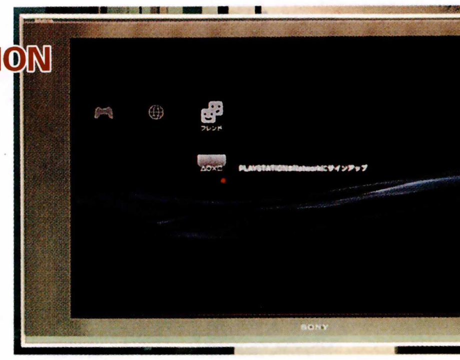
PS3上搭载有自身专用的网络浏览器，我们可以直接在电视屏幕上浏览网页，也可以设置主页或者收藏夹等常规内容。目前对于下载等问题并没有更多的说明，相信只要软件部分到位应该可以实现一般PC所能实现的全部网络功能。这一浏览器完全可以依靠PS3的手柄实现全部常规操作，而且由于PS3完全对应普通的USB鼠标和键盘，因此在操作上绝对不会有任何后顾之忧。虽然其和一般使用的IE浏览器在界面和功能上可能会有些细节上的区别，但是对于普通的使用者来说应该没有什么特别大的障碍，只要稍有电脑知识的人就可以熟练地利用PS3上网冲浪。

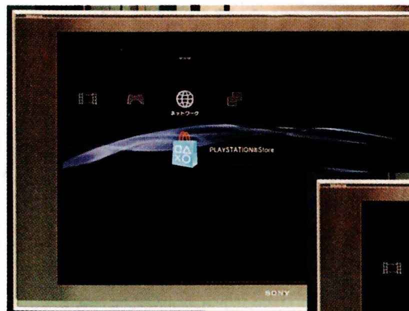



PS3的浏览器支持Flash和Java，因此可以显示一般网页上包括动画在内的绝大多数内容，和电脑并没有什么区别。

### 登录PLAYSTATION Network服务

如果想要使用PS3的网络机能，首先就要登陆到“PLAYSTATION Network”上，注册好自己的账户后就可以享受PS3所带来的网络功能。主要是需要确认在进行网络购物时的支付手段以及其他一些功能。





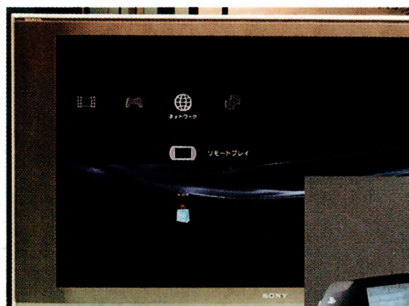
### PLAYSTATION Store上的大采购

←PS3的网络商店，过去一些游戏里的隐藏要素在这里都会以商品的形式登场并供玩家自由选购。



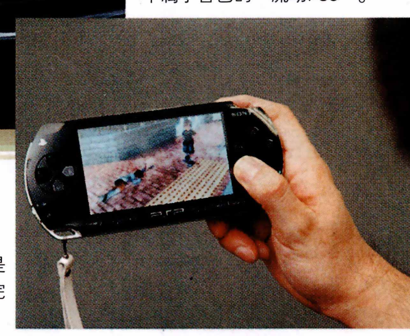
### PS3专用的浏览器上网冲浪

→如果想要浏览网页的时候，只要选择这个图标就可以在电视屏幕上享受到上网的乐趣。



### 使用PSP操作PS3的远隔操作机能

←通过无线局域网把PSP和PS3连结在一起，实现远距离控制，制造一个属于自己的“流动PS3”。



### 在PSP上享受PS3的音乐和影片

→虽然无法实现游戏的操作，但是联动后PSP在其它方面的功能相当完备，并且今后可能会有新的发展。

# 利用PS3的网络功能创造出新的乐趣

迟也会随着这款游戏的登场而发售。而结合XMB里“好友”的聊天室功能，PS3也会对应语音聊天和视频聊天，同时如果有软件的支持，PS3也应该可以实现录像和录音功能。

**——和PS3主机同捆的配件到底都有些什么？**

虽然PS3有20GB和60GB两个版本，但是这两个版本除主机规格外其它的配件都是一样的，其中包括无线手柄一只、电源线和AV线各一根、用于给手柄充电的UBS线一根，以及用来接入网络的网线一根，至于此外的所有配件则都需要另行购入了。如果在国内购入日版或美版机则不要忘记还需要大功率变压器一个。

**——PS3的光驱是怎样一种形式？**

和以往的任何一款主机都不同，PS3的光驱采取的是直接吸入式，大家可以看到PS3上并没有任何可以打开的部分，直接把光盘放到位于前方的插槽处推入即可，而点触主机上的退盘键就可以直接退出。虽然非常简便，但是如果真的出现了故障的话，恐怕修理方面会相当令人头疼……各位准备购入PS3的玩家一定要保养好自己的机器。

**——多人游戏时无线手柄如何区分1P和2P？**

前面的硬件介绍中已经提到过，手柄上的四个亮灯可以让玩家辨别出自己处于1~4P的哪个位置。而对于主机来说，如何判定手柄之间的顺序关系则要依靠新加入的“PS键”，根据开机后各手柄上按下“PS键”的顺序来决定1~4P的位置关系（不知道玩家之间对战时，会不会为争夺1P位置而展开一场游戏之外的竞赛呢）。

**——PS3的无线手柄到底支持多大的遥控范围？**

采用蓝牙无线传输数据的PS3手柄具有相当强的传输能力，在电力充足的情况下，即使有墙壁的阻隔也可以在10米左右的距离内实现远程操作，相信这是一个足够用的长度了。

**——作为一款无线手柄，PS3的手柄在耗电量上如何呢？**

可以说在耗电这个问题上PS3的手柄还是相当优秀的，与可以使用普通5号电池的XB360手柄不同，PS3的无线手柄使用的是内置电池，可以通过USB线与主机相连接并进行充电，充电过程中并不影响它的使用。根据官方给出的数据，两个半小时即可将电量完全充满，并可供手柄无线连续工作30小时，虽然这一时间会根据游戏按键频率的不同会有所改变，但与靠两节5号电池支持的XB360手柄的持续时间应该是大致相同的。

# 动感!PS3!

# 新时代的终极娱乐统合

新时代多媒体电子娱乐平台PS3发售在即，玩家们除了关注首发的游戏之外，更关心的还是它的娱乐功能。PS3支持多种格式文件，其HDMI输出是优质保证。

**作为新时代的多媒体娱乐平台，PS3拥有目前所有游戏主机中最强大、最广泛的媒体文件播放能力。除了一开始公布的蓝光光碟之外，以往流行的光碟格式包括Audio-CD、DVD-Video等等都可以用PS3来播放。另外它还支持从MPEG-1到MPEG-4的视频文件，以及包括MP3在内的许多音频文件等等。60GB的PS3支持的各种储存卡也可以用来承载多媒体文件。PS3可以与PSP的联动，用PS3转换文件之后给PSP使用。**

MULTIMEDIA

## 兼容多种类媒体动画 简单实现播放和保存

PS3搭载了新规格的Blue Ray光盘格式，可以播放高端HD影像，玩家在自己家里就可以观看高画质的影片。此外，玩家除了可以利用PS3观看高清影碟之外，还可以从网络上下载动画、影片，并且将其保存在硬盘里。通过XMB，只要经过简单的操作就可以播放各种格式的影像。播放质量有HDMI端子的保证，所以绝对可以还原到最佳品质。



**各种各样的动画都可以播放**

↑PS3可以观看BD和DVD格式的光盘，并且可以播放压缩程度从MPEG-1到MPEG-4的动画。以前的DVD都可以在PS3上播放，而且新对应的光盘也将陆续登场。SE预备在PS3发售之后推出BD版的FFAC。

### 用BD-ROM进行高画质鉴赏

PS3硬盘的最大容量高达60G。机器自带的蓝光播放器可以播放含有高品质影像和7.1声道的动画、影片，这就是Blue Ray Video。只要将光盘放入光驱，在操作画面上选择播放图标并且决定，就可以播放这些格式的视频文件。

### 完全享受播放媒体的乐趣

现在的PS3完全对应以前的DVD格式，现在玩家手中拥有的DVD也可以用PS3播放。除此之外，PS3亦支持MPEG-4格式的动画。以前保存在PSP记忆棒中的动画，也可以在PS3上观看。还可以使用世面上的录像机对这些影像进行转录。

### 多种方式欣赏下载的影像

通过网络浏览器，玩家们可以从网上将动画下载到PS3的硬盘上。保存下来的动画当然可以用PS3来鉴赏，另外也可以拷贝到PSP上。此外，PS3的用户还可以进行点对点的相互交流。它的用法还有很多，大家一定要善加利用。



**与录像机的联动更加便捷**

→用机器录制的动画也可以复制到PS3的硬盘中，再搭配上PSP，动画鉴赏变得更加简便易行。

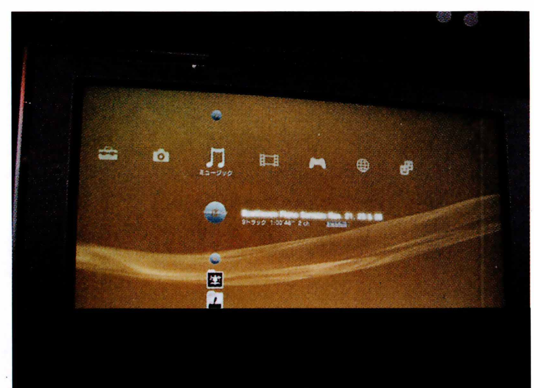
MUSIC

## 支持多种音频文件 游戏机变身为音乐盒

和以前历代主机一样，PSP可以播放音频CD，这一点是毋庸置疑的。此外，将音乐文件拷贝到硬盘中之后，也可以用硬盘播放。当PS3处于网络连接状态的时候，经过验证，可以显示音频文件的版权、作者信息。除了通常CD之外，音质高于一般CD的Super Audio CD，也对应PS3主机。

### 对应各种格式的播放和转换

将音乐文件从CD拷贝至硬盘之后，可以转换成AAC、ATRAC、MP3等格式，并且可以指定音频文件的bit率从80—320K自由选择。这些格式的音频文件也可以在PSP和电脑上使用。PS3在擅长处理音乐软件的玩家手里可以发挥作用。



**与PSP相似的熟悉的界面**

↑PS3的操作界面与PSP是相似的，这一点大家在以前的报道中就已经熟悉了。而从现在得到的情报来看，玩家只需像操作PSP一样简单地按几下按钮，就可以享受到次世代播放器带来的乐趣。

## Point!

**——关于次世代影碟的格式标准**

根据日本方面 ITmedia 的报导，下一代高解析度影碟的两个标准——BD与HD DVD所共同采用的著作权保护技术AACS已于日前定案，并开始进行相关授权作业。

“AACS（Advanced Access Content System）”是由IBM、Intel、微软、松下、SONY、东芝、Disney与时代华纳等信息、家电与好莱坞影片大厂联合制定的著作权保护技术，并获得相互竞争的BD与HD DVD两种高解析度影碟的采用，目前对于蓝光和HD DVD都支持。

AACS 原定于今年 10 月定案、11 月开始发放授权码，不过相关进度大幅延宕，并导致 HD DVD 产品推出时程的延后。本次则是正式传出定案的消息，也确认了关于高分辨率模拟输出的限制以及区域码等悬而未决的项目，使得 BD 与 HD DVD 两标准的规格得以确定，进入实际量产上市的阶段。

**——日本在2010年以前将不对高端影像的模拟输出功能设置限制**

目前所普遍采用的色差端子，由于是使用模拟方式传送画面，无法有效保护所传输的影像不被盗录，因此参与AACS 制定的华纳曾经提案加入 ICT（Image Constrain Token）的设定，让影片商可以对高分辨率影片的模拟输出设限，当 ICT 激活时，模拟方式的影像传输将被限制在480p 以下的标准分辨率，720p、1080i 等高分辨率影像则只允许以具备加密保护的数字输出端子（如 HDMI）来进行传输，其他的端子则不对应。

由于目前的高分辨率电视产品仍有许多仅具备模拟的色差端子（或变种的 D 端子）输入，日本市场尤其显著，因此 ICT 的限制遭到多数家电商的反对。在本次所公布的

# 保存中的写真照片以自动播放的方式轻松进行欣赏

PHOTOS

玩家保存在硬盘和记忆棒中的照片文件，可以在游戏机接续的电视或监视器上浏览。PS3支持的照片格式和PSP、数码相机一样，包括BMP、GIF、JPEG、PNG、TIFF等等。

## 在HD画面中精细地欣赏写真

PS3连接在高清的显示器材上之后，可以将高画质的照片显示得清清楚楚，每一个细节都可以看到。与PSP照片播放器的使用方法一样，画面可以扩大、缩小、回转。大家有喜欢的照片，可以放在PS3里观看。这些照片除了能够欣赏之外，还可以设置成为游戏系统的壁纸。

## 自动播放的简易照片鉴赏方式

将照片保存在硬盘上之后，首先将文件夹整理好。之后，就可以使用以前的XMB中所没有过的新机能——“Slideshow”，进行逐张播放。之后保存在文件夹中的照片就可以连续播放了。阅览速度可以通过遥控器进行控制。玩家可以像欣赏相册一样，观赏自己平时收集的照片资料。这种播放功能虽然已不新鲜，但是对于游戏机来说，还是比较新奇的。




**保存在硬盘中的静止画面**

←硬盘里保存的资料、记忆棒中的画像，都在PS3的文件夹中出现预览的小图，这与PSP的图片播放软件的界面是一样的。

**文件夹内的写真可以自动播放**



←↑选择“Photo Album”，就可以使文件夹内的照片连续表示出来，在阅览的同时还可以搭配音乐。

# 各种多彩机能可以自由设定

ACCESSORIES

PS3对应的机能可以说是丰富多彩的。使用者可以根据不同的环境，进行多种设定。现在判明的情况，有“System Update（系统更新）”、“BD/DVD设定”、“音乐设定”、“聊天功能设定”、“本体设定”等11个项目。

## 追加“系统升级”新机能

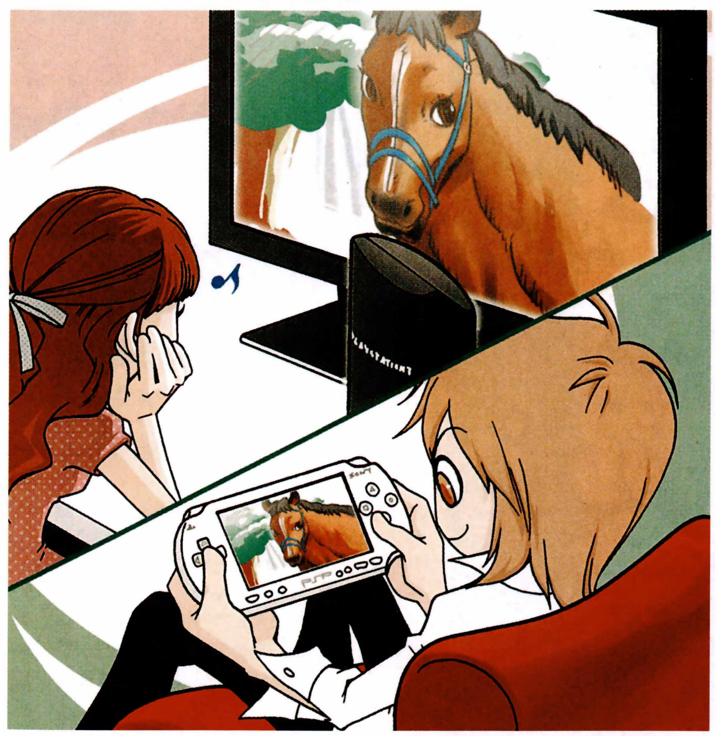
从PSP开始，SONY系的主机首先采用了系统升级的措施。这种措施可以使游戏主机本体的功能在今后的开发中不断强化，在未来，还会有新的周边机器对应这台主机。这样可以有效阻止非法拷贝的情况发生。

## 摄像头与键盘等周边机器的设定

玩家使用的各种设定，除了显示设定、网络设定、ROM和其他记忆体的设定之外，还可以通过主机来设定各种周边设备。包括音频输入设备、PS3专用摄像头和USB键盘。设定内容中还有PS3的日语输入法。

## 完善的光碟播放设置系统

在[BD/DVD设定]的选择中，可以对菜单、语言、字幕的文字等内容进行选择。可以设定为最优先播放的语言是日语或者英语or其他语言。另外还有家长为孩子健康设置的视听限制、安全设定等内容。总的来说，PS3具有一切先进的影碟播放机器拥有的机能，比较完备。



AACS 定案内容中，则是采用了期限的方式作为缓冲，在2010 年以前，对于日本等目前未于高分辨率数字广播中采行 ICT 限制的地区所推出的 BD 或 HD DVD 影片，将强制取消 ICT 的限制，全面开放高分辨率影片的模拟输出功能。

2011 年以后所推出的影片则可由出版商自行决定是否开启 ICT 的限制，2014 年以后的播放机硬件则必须全面废除模拟影像输出接口，包括 Composite（AV）、S-Video、色差等端子都必须废除，全面改采 HDMI 等具备加密保护的数字接口。这项措施实质上解除了日本地区的高分辨率影像的模拟输出限制，因此现有的模拟接口高分辨率电视使用者，至少在 2010 年年底以前都无须担心 ICT 限制的问题。

不过该项条款主要针对的是日本地区，其余地区的状况目前尚不清楚。

### ——大幅简化的 BD 影片分区机制

关于影片分区的部分，根据相关报导指出，由于目前好莱坞的影片多采用全球同步上映的方式，很多地区的音像制品都是同步发行的，所以现在对于分区的需求转弱了，因此BD影片的分区将大幅简化为3大区域，划分方式为美洲、东亚（日本、韩国、中国台湾、东南亚等）为第1区，欧洲、非洲为第2区，中国大陆与俄罗斯为第3区。

另，BD 与 DVD 之分区对照如下：

DVD分区：
第1区：北美
第2区：西欧、南非、日本
第3区：韩国、中国香港、中国台湾、东南亚
第4区：中南美、新西兰、澳大利亚
第5区：俄罗斯、东欧、非洲
第6区：中国大陆

BD 分区：
第1区：美洲、东亚（包括日本、韩国、中国香港、中国台湾、东南亚）
第2区：欧洲、非洲
第3区：俄罗斯、中国大陆

由以上资料可知，美国、日本和东亚（除中国大陆外）划分为同一区，因此未来三地所推出的BD播放机与影片将可相互流通，而不像现有的DVD那样分别隶属于三个不同区域，彼此不能互通。至于HD DVD的部分，先前主导厂商TOSHIBA方面曾表示考虑废除分区的机制，该方案是否获得采用，目前尚未确定。

# 新时代的终极娱乐统合

## 彻底!PS3!

『旧有的成功是我们的财富，之前的软件和手柄造型等是理所应当继承的东西；新时代的网络普及是课题和挑战，我们要在应用的基础上利用其不断完善自己。』

SCE与他的PS系主机，已经从当初挑战业界的创业者身份，过渡到了如今成为众矢之的的守业地位，PS3肩负着延续一个王朝神话的重要职责。但所谓守业，却绝非消极防守的涵义，否则必将在现代商战中败下阵来。如何在继承中发展，如何在保持经典传统的同时兼容吸纳先进元素，这些才是"守"的真意。这里，PS3主机形体以及内部核心网络系统的主创设计人员将在我们的访谈中畅谈评述关于PS3的一系列创意和理念的诞生过程以及体现应用。



# 在继承中前进，精雕细琢后的全新登场

**担任历代PS机体和手柄设计的后藤祯佑，回顾品评PS3主机及手柄造型的诞生过程**

**——说到PS3主机的设计，第一眼看上去就让人觉得非常有魄力，而且很有"高级"的感觉；不过另一方面又觉得和以前的PS系主机有些不同，更有家电的味道。**

**后藤祯佑（以下简称后藤）**■最重要的是有粉墨登场的感觉。现在PS3的外形可以说是一种从来没有过的形式，非常地有冲击力。PS3所担负的使命并不仅仅是通过游戏来为用户提供乐趣，同时还可以播放高清晰的蓝光格式影片，所以我们在外形设计上最优先的是这一点——而最能体现出这种态度的外形就是现在这个样子了。

**——实际观看到的时候，给人印象最深的还是其表面的光泽和弧线了。**

**后藤**■我们也针对各种各样的造型进行过很多讨论，其中当然也包括了直线造型以及没有光泽的提案，而在不断的反复论证中最终得出了现在这个结论。在整个设计过程中会出现各种不同的要求和想法，好比有时就会说最近的建筑都有怎样怎样的造型……而像这样，针对要求中提到的造型再进行讨论，得出的结论再反馈给其他方面——在这样的互相交流中，设计进程也不断地推进。

**——之前都设计过什么样的造型呢?**

**后藤**■这个嘛，四方形的箱子、三角形、圆形等等，真的是有很多。当初设计PS和PS2时也是这样，先画出各种形状的草图，再用纸做出模型，在反复摸索中完成了这个最终形态，其间设计草图真是画了不少。当然，对于一个设计者来说这是理所当然的事情。

**——虽然可以说是一种全新的感觉,但是两个"箱子"重叠放置的造型是和PS2共通的。**

**后藤**■PS2的造型是我们的一笔财富。两个形状相组合这种形式是非常有利于体现制作理念的方式。这次我们也运用了这笔财富，但是，如果还是把两个四方箱子重叠起来则让人感觉过于传统，因此我们就在上半部分融入了另一种形状，表现出了一种新的想法。

**——LOGO的位置倒是没有什么改变啊。**

**后藤**■因为这里面包含着特别的意思——代表着PS系主机一直都处于娱乐媒体的中心位置，或者说是在入口的位置。因此无论横放还是竖放它都将随着主机位置的改变而转动。

**——主机的按键都是触摸式的，是体温感知的吗?**

**后藤**■不，它使用的是静电容量感知式触摸传感器，这应该是最有效的方法。虽然当初也有很多种选择，但是有些可能会引起误操作，所以PS3选择了一个最能有效控制开关的形式。

**——就您自身而言，PS3的关键字或者说目标是什么?**

**后藤**■刚才说过PS2的造型是一笔财富，无论是谁看到之后都能立刻知道这是PS系列的主机，因此初代的PS和PS2对我们而言都是宝贵的财富，在这基础上才有了PS3。它继承了软件的向下兼容、手柄形状等等要素才能走到今天这一步。虽然也可以制作出一个同以前完全不同的东西，但是如果之前用户感到来没有任何别扭的感觉，之后在继承的基础上用新的要素进行补足，促进它的成长。

**——虽然可能是有些重复，但还是想问一问在设计上,关键点和最下力气的是哪一部分?**

**后藤**■有很多地方都是比较艰苦的，但最重要的部分还是手柄。当然，一眼看上去最引人注目的当然是主机本体，但是对于一个设计者而言，最大的希望、同时也是最重要的则是设计出一个能让使用过PS系主机的用户满意地握在手里的产品。为此我是拼命也要完成的，如果没能达成这个目标，那么所做的一切也就都失去了意义。我最想把这种理念传达给广大用户，因此与其说有哪一点特别重要，不如说整体就是一个重复积累的过程。

**——我想玩家会在游戏的过程中一点点地理解到的。**

**后藤**■如果要说令我最高兴的一件事，那莫过于手柄的无线化。能够无线化真是太好了，真的（笑）。这点真的是太重要了。之前导线一直都是必须的，而无线化之后，玩游戏的时候就不必限制在电视机前(一定范围内)，用户可以有更高的自由度。以前如果想要实现无线化，就要增加手柄的体积和重量，所以怎么也得不出一个满意的结果。但这次终于克服了这些问题，在外形不变的前提下实现了无线化。虽然（就现在的时代要求来看）这是一件理所当然的事情，但就我自己而言还是很激动的。在外形没有变化的基础上增添上无线机能，这才是真正的进化。

满意，那么就该继续下去。因此要说关键字的话，就是珍惜我们之前所做过的以及广大用户对我们的支持。

**——任何人一眼都能认出来的自然就是手柄了。**

**后藤**■手柄是最重要的。主机一旦放好了就较少再去触碰，但手柄却要经常地使用。之前我们先是加入了模拟摇杆，然后又引入了按键的分级力度感应……有很多地方都进行了进化。但是我们认为变化也分为应该改变和不应改变两类，比如说开车时，如果方向盘突然从圆形变成了四方形，那对于驾驶者来说会是非常不舒服的。而手柄的设计也是一样，如果之前PS2的用户现在觉得哪里不太对劲，或者说一些按键比较难以控制，对于我们来说都将是非常令人懊恼的事情。

**——PS3手柄的改良点在于中央增添了PS标志键，而R2和L2也都变成了扳机状，对吧?**

**后藤**■在PS2的手柄经过了很长一段时间的使用后，从得到的反馈消息中我们意识到了有很多地方都是需要改变的。针对这些地方我们也进行了反复的验证,比如R2和L2的形状，在玩射击游戏或者赛车游戏时,是不是可以把一些按键设计成模仿油门、刹车或者扳机的形状呢？在这样的讨论和验证中，诞生出了现在的手柄。如果亲手握一握它就会明白，比起以前的产品来会有很多细微的区别。(笑)

**——读到这里我们发现，您刚刚提到"财富"与新的想法有一种融合在一起的感觉。**

**后藤**■对于设计而言，是有很多种不同的角度去理解的。完全超越自己之前设计的东西，推出一个全新的设计，也算是一种理念。但是既然PS系列的主机一直做了下来，那么其中就有一些不得不保留下来的东西——如果看到PS系列手柄的发展，应该就能明白这点了吧？我们首要的目的是能够让用户使用起




**——PS3的X Media Bar（XMB）的操作界面中，增添了SONY的产品中从没有用到的两个项目，那就是“用户”和“好友”，那么这是出于什么理由呢？**

**川西泉（以下简称川西）■**PS3的系统首先是以“将会对应网络”为大前提的，在通过网络进行人与人之间的交流这个过程中，我们希望让用户也自然而然地习惯于登陆PS3的一系列过程，并且产生归属感，因此非常有必要确立“用户”这个概念。

**——可以保存多个用户吗？另外，个人资料等数据是不是分开保存的呢？**

**川西■**一台PS3可以生成多个帐户，另外即便是同一台PS3所生成的帐户，在网络上也是分开管理的。

**——这样的话，PS3的系统在设计上就是以开机接入网络为前提的了？**

# 与网络紧密结合的PS3，不断进化的新未来

## 软件开发部本部长、兼网络系统开发部部长川西泉，畅谈PS3网络功能及未来

**川西■**PS3本身也拥有用户概念，譬如游戏的记录文件之类的也都是依据不同用户来进行区分管理的；与这样的形式相呼应，网络上对应每一个用户也都有各自不同的帐户。另外，关于接入网络这一问题，如果主机和通信设备已经相连接，并且设置了自动启动自动接入PLAYSTATION Network的设定，那么当打开电源时就会自动进入登录状态。并且若这样设定的话，对应网络的作品在进入游戏后也可以直接选择“网络模式”。

**——网络上的交流变得更加重要是因为加入了“好友”这个项目吧，那么这又是怎样的功能呢？**

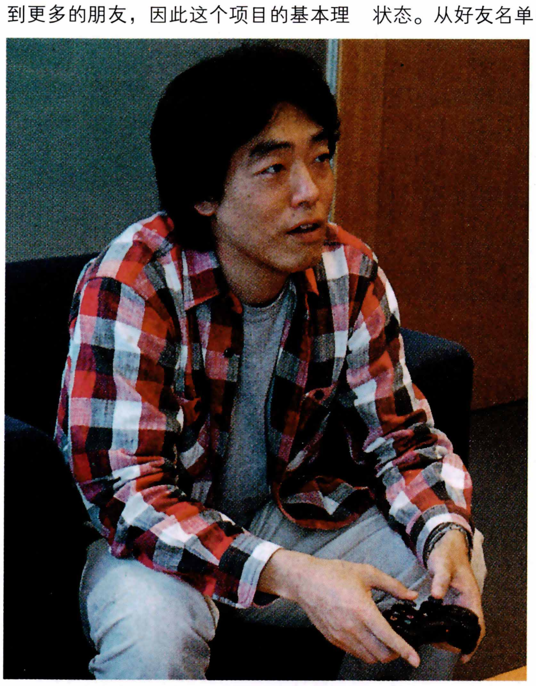
**川西■**因为初衷是希望用户通过游戏找到更多的朋友，因此这个项目的基本理念就是“一起玩游戏的玩家”。大致过程应该就是先在游戏里经常互相邀请同乐，结识之后再登录到“好友名单”里。另外，在已经互相认识的情况下，只要输入必需的信息，也可以直接增添好友。选择这个项目后，自己和好友的头像就会显示出来。

**——这里登录的好友会和游戏里的网络模式联系起来吗？**

**川西■**会的。

**——其他用户在线与否的状态会显示出来吗？**

**川西■**用户头像的不同显示情况会区分出其在线还是不在线，而好友名单的状态也是会实时更新的，除了“在线”和“不在线”之外还可以表示出“离开”状态。从好友名单中，可以邀请在线的好友一起来进行游戏。



**——如果自己邀请的用户正在进行其它游戏时会怎么样？**

**川西■**即使是正处于游戏当中，当前画面上也会显示出“有新消息”的系统信息提示。

**——在“网络”里有“PlayStation Store”这一项，请问这又指的是什么呢？**

**川西■**“PlayStation Store”是指一些数字产品的下载。所谓PS3和PSP的“产品”既指具体的单个游戏，也包括一些道具或者某些角色的使用权等等将会追加到游戏中的数据资料。这些东西将在Store里分门别类供用户购买下载。

**——那么这个系统从什么时候开始运行呢？**

**川西■**主机发售的同时就可以使用了。

**——那么费用的支付将采用什么样的方法呢？**

**川西■**通过信用卡付费。只要进行过登陆，之后需要进行的购买等操作比电脑上的网络商店还要简单。

**——在现在发表的软件中，有能相当体现出PS3机能的游戏吗？**

**川西■**与其说某个游戏，不如说是某些游戏里的特定场面(可以体现出这一点)。在TGS上展出的《源氏・神威奏乱》就表现出了很漂亮的效果，而《非洲》（暂定名）也很不错。

**——就PS3来说，给大家的第一印象应该就是画面上的进化，其次就是网络化，那么今后将如何利用网络呢？**

**川西■**我想以网络型游戏为手段展开对网络功能的利用是最有效的方法。此外也可以有类似远距离操作的系统，这样如果可以创造出一个社区，那将是很有意思的事情。而利用Cell的运算能力则可以在网络上创造出一个大型的应用程序。

**——所谓“网络上的大型应用程序”具体是指什么呢？**

**川西■**如果运算能力如此强大的产品出现在各个家庭中，那么演算能力的合计值将无法估量，甚至可以达成连超级电脑都无法完成的工作。多个Cell联合起来的运算能力是无法估量的。当然，目前一般都是在建立复杂的医疗或者物理模型时才需要这样等级的运算能力，看上去应该是一些和娱乐完全无关的领域——但里面应该也会有一些同娱乐有联系的事物，而如何才能够制作出能够运用这种运算能力的内容，是我时刻都在思考的问题。

**——在TGS2006的基调演讲上，久多良木先生曾讲过，全世界的PS3用户都可以自由地交换利用PS3下载的数据，也可以创造地图。请问这是近期就可以实现的吗？**

**川西■**关于这点设想，那是需要以PS3遍布各地为前提才能实现的事情。比如说现在Google正在尝试的Google Map就是把现实世界与网络上的信息相融合的结果，那么是不是还有其它的像这样将现实世界同数字世界相结合的切入点，也是我们要去研究探讨的课题。

**——那么要实现这一点的话，靠以前的将全部用户接入厂商服务器的形式大概是不行的，而需要依靠将每个用户间直接联系起来的P2P（点对点）技术，那么将来是否有这方面的构想呢？**

**川西■**我个人认为这不是一蹴而就的事情。现在服务器还是网络的基础，虽然不可能立刻实现P2P的世界，但我们会以此为目标去努力。

**——和以往不同，通过网络的数据更新，“PS3的开发”将会一直继续下去吧。**

**川西■**是的，因为我们拥有很多新的想法，而内容传输的环境也已经齐备，所以今后将会通过网络持续进行数据的更新。

**——在网络上放置游戏的数据，并直接在线利用或使用这些内容——也有这样的计划吧？**

**川西■**是啊，但是从网络上读取游戏的数据是会相当费时的吧。这只是第一步，今后将会出现P2P的世界。

**——最后对广大的玩家还有什么寄语呢？**

**川西■**对于PS品牌家用机的第三代主机，从技术角度上我们是尽了最大的努力来制作的，而在今后的几年时间里，我们也将会为拓展出更广阔的空间而努力。

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.194

Focus on Game News

双周注目图片



日前网上公布了世界上最昂贵的PSP，售价高达899欧元，上面镶满了约2000颗以上的天然水晶。

# X06Taiwan 电玩展火爆上演

## ——诸多超大作提供发售前体验

本刊讯　由台湾省微软举办、为期三天的“X06Taiwan电玩展”，11月3日正式在台北新世界购物中心广场开幕。现场展出了超过25款未上市的Xbox360游戏新



↑小娴所到之处都是人群最集中的地方。

作，其中包括极具破坏美学的《战争机器》、广受男性玩家喜爱的《死或生沙滩排球2》以及由坂口博信和鸟山明联手制作的《蓝龙》。这次“X06Taiwan电玩展”是台湾省微软以Xbox360为主题所举办的游戏试玩体验活动，现场还邀请了当地知名游戏节目《电玩快打》的主持人小娴以及著名摇滚乐团“五月天”到现场与玩家同乐。其展会的第一天为“Xbox VIP首见日”，也就是说如果是Xbox系的死忠玩家，只要凭任一款Xbox、Xbox360的游戏包装盒入场即可优先体验最新Xbox360游戏，还可获得限量的见面礼。其展出第2、3天适逢周末，许多玩家纷纷趁着周末假期前来捧场，以致人潮汹涌，现场热闹非常。

### 面对PS3微软以静制动

由于这次电玩展举办的时间相当敏感，刚好就是对手PS3宣布在台湾省上市信息的第二天，因此有点同场较劲的意思。不过，对此台湾省微软娱乐暨装置事业处副总经理周文英则表示，这次展会是早就规划好的，跟PS3无关，主要是因为对于全球微软来说，今年11月到明年3月是游戏销售的旺季，加上许多大作都选在这时候发行，因此才会进行这样的活动。

不过对于PS3即将上市，外界猜测Xbox360方面肯定会采取一定的应对计划。然而周文英却说：“推出更多的游戏，就是我们的计划！”她认为，发售主机是一回事，而玩家的需求又是另外一回事，如果主机买回去没有足够多的游戏可以玩，那么对于玩家来说，主机的价值就值得商榷了。和过去PS2、Xbox时代相比，这次双方的立场明显互换，究竟Xbox360能否把握既有的优势站稳脚跟，还是PS3能以它根深蒂固的品牌形象取胜，这场仗还有的打，我们不妨继续观察。

### 无线方向盘等配件亮相

这次“X06Taiwan电玩展”还展出了许多全新未上市的Xbox360配件，其中最显眼的要属“Xbox360无线方向盘”。这款产品更新了力回馈技术的踏板设计，让玩家抛开多余的连接线路，体验毫无拘束的竞速快感。另外为了宣传即将推出支持该方向盘的新版《世界街头赛车3》，台湾省微软也邀请到该系列游戏的两届台湾省冠军同台较量，展现一流的赛车技巧。不过很可惜的是全台唯一一组展示用的无线力回馈方向盘因为途中发生损坏故障而未能继续展出，因此部分玩家们无缘得见。

除了方向盘，本次还展出了“360无线耳机麦克风”。该产品具备2.4GHz的无线感应技术与10米无线连接距离，可持续使用长达8小时，让玩家在游戏中可以与远程同伴进行联系合作，现场也专门设置相关展台方便大家体验试玩。

### Xbox360好斗阵促销组合

展会现场的游戏和配件试玩固然是重头戏，不过除此之外，台湾省微软在现场也提供了许多限量特惠主机供玩家选购。包括“Xbox360好斗阵促销组合”及多款游戏新作的预购方案，让玩家不必大排长龙与其他玩家抢购，还可以获得独家赠品。



↑这几位泳装美女就是来参加比赛的。

“Xbox360好斗阵促销组合”内含Xbox360主机1台、无线手柄2支及《死或生4》游戏1套，原零售价约为4000元人民币，现特惠价约为3500元，而且在现场购买的话再送限量背心1件，并可参加“超值扭蛋幸运转”活动，有机会获得液晶电视等多样大奖。




↑明星代言确实很有吸引力，但人们关注的也只是偶像而已。

另外，《宝贝万岁》的中文版将于11月16日在台湾省上市，现场预购也可获得内含“宝贝万岁”卡通1集以及包含《刺猬索尼克》等6个游戏试玩版在内的光盘，还有《宝贝万岁》的限量360面板1个。

最后，预定11月23日发行的《死或生沙滩排球2》和预定12月7日与日本同步上市的《蓝龙》日文版也提供了现场预购，预购《死或生沙滩排球2》可获得限量珍藏泳装美女写真活页夹1组，预购《蓝龙》则可拥有限量典藏蓝龙公仔1个。

### 人气美女主播参与展会

X06Taiwan电玩展于周六规划了“电玩快打日”活动，邀请到台湾省玩家所熟悉的知名电玩节目《电玩快打》的主持人小娴到现场录制节目。当小娴现身会场试玩各款Xbox360游戏时，现场气氛立刻变得更加活跃，许多玩家纷纷抢着一睹小娴的风采，并争抢着以随身相机拍照留念。

在主持人试玩告一段落之后，接着由小娴主持舞台活动，邀请现场玩家上台与她比赛由EpicGames制作、微软游戏工作室发行的Xbox360大作《战争兵器》，比赛以上下分割画面的双人对战模式进行，虽然是分割画面，但是画面的表现与单人游玩时几乎没有差别，显示了本游戏制作水准的精良。

有了美女主播的参与，周六的展会进行得格外有声有色。台上小娴自嘲说自己主持《电玩快打》这么久，很多玩家都是从小看她的节目长大，不过由现场玩家踊跃参与的热烈气氛来看，小娴对台湾省玩家们的魅力可说是丝毫未减。舞台活动中也出现了许多趣味的状况，像是上台见到小娴后羞涩结巴的少年玩家，小娴还特别以电视中的可爱嗓音来安抚他，还有害羞不敢跟小娴拥抱的小朋友等。这次活动成为了本届展会的一大亮点。

### 精彩纷呈的展会活动

除了电玩快打等精彩的活动之外，台湾省微软也特别邀请了本届WCG的“CS”台湾省代表队到现场，与玩家比赛《战争机器》，虽说CS是传统的第一人称射击，而《战争机器》则是改良的第三人称动作射击，操作与呈现方式略有不同，不过这些选手们仍旧发挥出平时锻炼的敏锐技巧，为参观者呈现出了一场精彩的战斗。

激烈的比赛过后，著名摇滚乐团五月天的到场则成为了下一个人们关注的焦点。11月5日星期天举办的“五月天Jump in！”主题活动便是请到了这一人气团体担任代言人，并于现场演唱了几首成名曲。从现场的火爆程度来看，用明星代言的效果确实不错。

展会的活动还不止于此，为了配合《死或生沙滩排球2》的即将面市，官方自展会开办之日起至11月17日止，将举办“泳装美女选拔比赛”，只要任选一位《死或生沙滩排球2》中的角色，并将自己以游戏中的泳装造型照片上传至活动网站，填好个人基本资料，就能参与选拔，第一名优胜者将能赢得Xbox360主机、比赛奖杯及奖金5000元人民币。

为期三天的展会于11月5日晚10点落下帷幕，本次展会中所展出的作品目前也都于微软官方网站刊登出了具体的发售时间，其中不少作品都宣布同步推出中文版，如《战争机器》和《死或生沙滩排球2》。不过众所瞩目的亚洲版《蓝龙》依然只有日文这一种语言，不免令国内玩家深感遗憾。

# 死或生的魅力在于美丽由玩家独享

## ——DOA制作人坂垣伴信访谈



←坂垣伴信对于死或生系列的制作宗旨毫不避讳，既然摆明了是打美女牌，那么新作中便要作得彻底。

**日前，美国某游戏网站采访了死或生游戏系列的制作人坂垣伴信。话题基本围绕着即将发售的《死或生沙滩排球2》，内容则从游戏本身延伸到很多其他有趣的细节部分。以下便是本次访谈的大致内容。**

**记者■**玩家们在玩死或生系列作品时，都对其中的女性角色非常感兴趣。那么您是否接受“死或生系列游戏的主旨就是在于欣赏美女”的说法呢？

**坂垣■**当然，我没必要否认。我认为只有漂亮的东西才有被展示出来的必要。

**记者■**在《死或生沙滩排球2》中，有些元素是相当接近于真实的，而其他风格则是非常固定。您是有意识地不让该游戏过于接近现实吗？

**坂垣■**我们正试着在真实与虚幻之间寻求一个平衡点。我们这代人是看着动画片成长起来的，所以我也想将当时的那种感觉带到游戏中来。制作出来的东西未必总是模仿现实，就像当时的那些手绘动画一样。

**记者■**这款游戏的主题还是围绕着美女展开的。对于你来说，什么才是女性的美丽所在？

**坂垣■**我觉得拥有纯净心灵的女性才是最美的。要想成为男性爱慕的对象，首先必须是一个心地纯洁的人。我认为《死或生》中所有的女孩都拥有纯净的心。以Tina为例，她或许心灵纯洁，但这并不意味着她是那种天真单纯的人。这使得我在设计她的剧情时觉得非常有趣。心灵最不纯洁的要算是Christie吧，在设计这个角色的时候，我尽量透过自己内心的角度去塑造她。

**记者■**所以在这次的续作中，你觉得能否成功地塑造那些人物性格？

**坂垣■**是的，角色的性格可以透过游戏中的情节得到充分表现。在先前的游戏中我们已经有了一个想法，要在沙滩上展示那些可爱的女孩们。我们深知这个点子能够大大充实这个游戏。既然已经确定了这个概念，所以我们决心在这个框架内，努力在性格和动作上多下功夫，对角色加以尽可能准确的描绘。

**记者■**这个点子听起来相当的聪明。

**坂垣■**你也知道，创作一个系列的游戏是一种自然过程。起初，你在首作中确定下主题概念，然后再于接下来的作品中对其进行不断的加工和提升。在死或生的格斗系列中，首作引入了反击、致命区域及角色的真实物理渲染等概念。在《死或生2》中，这些游戏元素又得到了相当大的提升。此次对于《死或生沙滩排球2》，我同样将其视为又一次的飞跃，我们已经胸有成竹，并正在对所有的游戏元素进行进一步的提升。

**记者■**单从真实感渲染技术的角度出发，《死或生沙滩排球2》是从《死或生4》中借鉴过来的吗？

**坂垣■**包括《死或生2》及其之前的游戏，我都是亲自参与到女性角色的真实渲染制作过程中的。但那之后我把这个工作分派给了小组的其他同事。现在我又再次加入到了制作队伍中，有种一切都回到最初的感觉。

**记者■**在你准备创作角色的性格特征之前，什么东西是你最想令每一位玩家感受到的？





**坂垣■**事实上并无特别需要玩家去体会的地方。因为这取决于玩家所使用的角色，以及玩家对该角色所持有的感情。每一个角色都有她值得深入体会的地方，但从大的角度来讲，玩家可以根据自己的意愿来操控她们。所以说，对于这款游戏的感觉完全取决于玩家自身的态度。本作中的角色个个魅力十足，所以这款游戏是你无法抗拒的。

**记者■**之前的作品中已经有很多不同的迷你游戏了，此次新加入的游戏是否经过了很长的构思？

**坂垣■**事实上设计小组想了很多新的点子出来，其中的一些到最后被采纳了。对此我有三个前提。一、新的小游戏必须具备一定的耐玩度；二、女主角们在玩的时候必须看上去十分投入；最后一点，新的小游戏必须具备挑战性。

**记者■**我想你对任天堂的Wii应该不会感到陌生。难道你不觉得Wii的手柄很适合《死或生沙滩排球2》这样类型的游戏吗？

**坂垣■**伴随着Wii的诞生，游戏输入的方法本身得到了很大的延伸。玩家开始体验那些动作输入的真实过程了。但当输入和输出逐渐趋向于同等大小的动作幅度时，问题便随之产生。玩家必需要作出同样激烈程度的动作才能得到游戏中相同程度的动作反馈。很显然，这并不符合我们的制作理念，尤其针对这类游戏而言。

**记者■**请再给我们透露一些关于在线对战方面的信息吧。

**坂垣■**这里面的主要游戏都是对应Xbox Live对战平台的。水上摩托艇支持4人同时对战，你要同时面对来自3位玩家的挑战，而沙滩排球则是一对一的。现阶段，我们主要考虑这两款主要的游戏。但毕竟这个游戏更加倾向于独自享受。我的意思是，独自坐在沙发上，与这些美女们共度欢乐时光。而且我们尚未考虑过任何追加内容，所有的一切都在这张光盘里面了。但是，我们正在考虑架设一个系统，你可以通过捷径直接进入光盘中的某些内容。当前我们正在考虑添加这个系统的可行性。

**记者■**关于这款游戏中结识女孩子并向她们赠送礼物方面是否进行了强化？

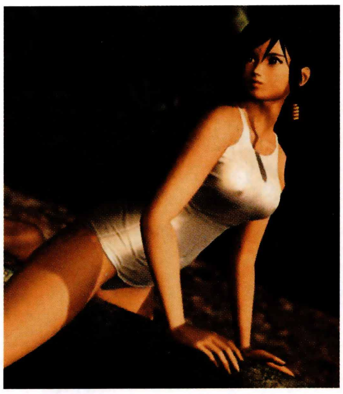
**坂垣■**针对度假模式，我们添加了许多新的元素进去，尤其关于礼物方面。我们已经舍弃了原先的垃圾桶设定，所以玩家不再会遇到女孩子将你送她的礼物随手丢进垃圾桶的状况了。除此之外我们还添加了点东西，如果说女孩非常喜欢你送她的泳衣的话，她会当场在你面前进行更换。随后那件泳衣将会成为她的最爱，你会看到她总是穿着它出场。总的来说，我们去除了一些令玩家失望的东西，取而代之的是更令人振奋的内容。

**记者■**听上去相当诱人。下一个问题是关于图片欣赏模式的，据说玩家可以通过该模式欣赏自己喜欢的女孩。该模式在正式版本中会是怎样的？

**坂垣■**对，这就像是一种奖励。在先前的游戏中，我们拥有大约300套泳衣，而在首作中由于女孩子有扔泳衣的习惯，这使得收集全套的目的变得遥遥无期。在本作中，我们将游戏引入了一个更积极的方面，玩家可以收集更多的东西。

**记者■**有些玩家似乎更热衷于浏览模式，成天只是忙于赏玩其中的美女们。你觉得这样做是否违反了游戏的初衷？

**坂垣■**不，我认为这样做并没有什么不对。如果有人愿意这么做的话，那么自然会给他带来游戏的动力。因为为了能够激活欣赏模式，他必须要至少为一个女主角收集齐全部的泳装，这起码要用30个小时的时间。如果他真的这么作了，那么我只能说这是他应得的。



**记者■**关于版本方面，你是否能透露些内容？比如这次的角色是否有英语配音？

**坂垣■**这次的配音是很棒的。在制作团队中有位美国同事，他对死或生系列的游戏几乎了如指掌，这点真让人吃惊。过去的两个月里，他就潜心负责录音方面的事情。对于结果我非常满意，我希望一切都能顺利进行。首作的遗憾之一就是只有日文配音，我想对于美国玩家而言可能会有些晦涩，因为他们始终无法听懂其中全部的日文发音。对于我们这样一个全力支持Xbox平台的制作团队来说，之前的做法并不是十分完善。我非常高兴地告诉玩家们，这次他们可以在本作中听到自己的母语了，这样可以更方便地理解并融入到游戏中去，与其中的角色们共度美好时光。

关于版本方面，最重要的一点在于如果你只是将原作之中的东西通篇“翻译”过去并敷衍了事的话，那么整个游戏将会显得生涩难懂。所以我们不仅仅侧重于日文向英文的翻译，而更要设身处地地去假象角色会有怎样的举止言辞。以这样的方式表现出来，你才不会对角色感到陌生。这正是我们所关注的地方。以绫音举例来说，很明显她的配音差别很大，不同的语言起用了不同的声优。配音与角色相当吻合，你会感觉到即使是语言不同，但来自角色内在的情感是毫无差异的。打动你的部分依然不变，所以我们希望玩家能够喜欢。再比如Tina，她的配音表现得更加出色，我都有些迫不及待地希望展示给玩家听了。所以，敬请大家期待我们即将为大家献上的美版《死或生沙滩排球2》。

## 10月27日

●SCEH于日前举办了PS3记者会，SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦于会中正式发表PS3在我国台湾省上市的相关信息。（详细报道请见右侧）



↑堆积如山的台版PS3主机！

●微软于10月30日在日本地区举办发表会，公布了即将于11月22日在日本地区推出的“Xbox360 HD DVD播放机”以及于10月底正式放出的秋季系统更新的详细信息。（详细报道请见右侧）

●SCE于10月27日公布了PSP的最新版系统软件2.82版。本次的2.82版系统软件主要变更处为强化了系统软件的安全性，此外，SCE并于PSP系统软件更新网页中特别强调，千万不要安装或执行非该网站所的更新文件，以免发生预期外的状况。

## 10月29日

●前不久，日版的Wii游戏售价得到了公开。Wii游戏的平均价格在5800日元（不含税，折合人民币400元左右），比PS2的平均6800日元要便宜一些。其中最贵的大约为7140日元（约合人民币500元），而最便宜的有4800日元（约合人民币340元）。

●由KONAMI制作，预定12月21日推出的PSP战略谍报动作游戏《合金装备携带行动》，现公布将推出特制迷彩配色PSP主机的同捆包装。（详细报道请见右侧）



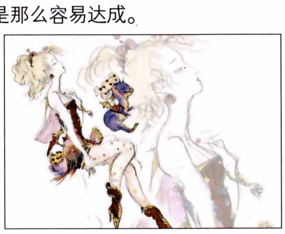
↑用外形非常酷的掌机用来玩《合金装备》再适合不过了。

●SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison日前在接受采访时表示，索尼并不后悔取消了手柄震动功能。他认为新一代的手柄能够通过动作感应能力创造巨大的游戏自由度，远远超过了震动功能的缺憾。震动只是向玩家传递单一的反馈，而SIXAXIS能够给玩家带来更丰富直观的操作感受。

## 10月30日

●近日，美国微软本部发表官方消息，称Xbox360全世界累计销量已经达到了600万台。Xbox360达成这一数字花费了不到一年的时间，然而之前，泉水敬曾宣布了年底销量1000万台的目标。按照目前的速度，恐怕这一目标将不是那么容易达成。

●GBA版《最终幻想6A》的官方网站于日前正式开张，并宣布将举办印花回函抽奖活动。凡购入这两款游戏并将包装盒内的印花截角于12月31日前寄到活动指定信箱，即可参加抽奖，并获得“Finest Box”特制音乐CD以及天野喜孝的游戏画集。



↑这就是画集中的一幅作品。

●据国外媒体报道，日本知名游戏周边厂商HORI透露目前已经开始着手研究PS3的震动手柄计划。虽然他们有这样的设想，但是如果要进行生产的话，还需要软件商们的合作。

●由腾讯科技主办，创游传媒《游戏创造》承办的“第二届QQ堂酷比杯游戏策划大赛”日前开幕。本次大赛以“不一样的创新，不一样的体验”为主题，其启动仪式于第四届网博会会场召开。（详细报道请见右侧）

## 事件 国内专讯 游戏人才第二届创意大比拼 QQ堂酷比杯策划大赛开幕

本刊讯　由文化部主导的中国国际网络文化博览会（网博会），已经成为针对中国网络文化事业发展的每年一度的总结和展示，并成为国际上为数不多的大规模的网络文化产业专业展会之一。在2006年10月26日到30日举行的第四届网博会上，创意文化产业已成为了主流和焦点。正是在这样的背景下，以“不一样的创新，不一样的体验”为主题的游戏策划大赛将其启动仪式安排在第四届网博会会场也就显得非常引人注目。这就是由腾讯科技主办，创游传媒《游戏创造》承办的“第二届QQ堂酷比杯游戏策划大赛”。

《电子游戏软件》作为受邀媒体，有幸对本次活动的主办方代表，腾讯公司QQ堂项目总监孙宏宇先生以及指导单位北京软件协会益智软件分会会长赵津蒙赵秘书长进行了专访，并针对国内玩家比较关注的TV游戏未来在国内的发展形势进行了提问，以下为访谈内容摘要：



↑左为赵津蒙先生，右为孙宏宇先生。



←网博会现场的表演节目非常精彩。

**记**　您好，赵秘书长。作为这次活动的指导单位代表，又是北京软件协会的高层领导，您觉得目前国内游戏产业中，首要发展应该是什么？

**赵**　创意，还有就是自主研发能力。我们举办这次活动的目的之一也是为了能够挖掘出更多的人才。

**记**　您觉得目前国内游戏产业如何才能跟国际接轨？政府在今后是否会出台更多的扶持游戏产业的相关政策呢？

**赵**　首先回答你的第二个问题，其实国家是一直都有扶持政策的，各种相关产业也都有相当数额的资金注入。你是做家用机游戏这一块儿的，也应该清楚像PS2、XBOX这样的主机我们国家的游戏公司是没有办法在上面开发游戏的。这样政府支持起来就比较难了，我们也是一直在向上面申报，希望争取得到更多的支援。所以说，想要更快的跟国际接轨，还是首先要强化我们自己的开发和创造能力，这也是本次大会的主要目的吧！

**记**　您对未来的次世代主机进入国内市场抱有怎样的态度？

**赵**　当然是欢迎了，国外先进产品的进入可以很好的刺激我们市场，但是并不乐观，我们需要自己的产业规模。但依然期待它们都能够有好的表现吧。

**记**　您好，孙总监。腾讯公司作为一家游戏企业，可以连续举办这样的游戏策划大赛，主要希望达到什么目的呢？

**孙**　理由很简单，收集创意，发掘人才。为希望迈进这一行业的人提供更多的机会。

**记**　您可能已经知道了，微软在成都开办了XBOX的开发基地，腾讯是否有意向TV游戏领域发展呢？像现在XBOX LIVE上许多收费小游戏，在形式上其实与QQ堂很接近，腾讯是否有能力在上面开发自己的原创作品呢？

**孙**　腾讯公司在游戏方面也是刚刚起步，虽然目前QQ堂的成绩还算不错，但与海外的同行相比，我们还有不小的差距。如果有机会我们自然是非常希望可以在更多的平台上发展自己的领域。但目前来说，更重要的依然还是提高自己的开发能力。



←本次策划比赛也吸引了不少参观者。

## 特报 国内专讯 PS3台湾省发售详情公开 源氏新作首发推出中文版

本刊讯　SCEH于日前举办了PS3记者会，SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦于会中正式发表PS3在我国台湾省上市的相关信息。



PS3在台湾省也将推出20GB和60GB两种规格，其中型号“CECHA07”的60GB主机将于11月17日与美国同步发售，建议售价台币17980元（约合人民币4500元），而型号“CECHB07”的20GB主机则预定12月上市，建议售价台币14980元（约合人民币3800元）。不过安田在现场并没有透露台湾省的首批出货量，仅表示2007年3月全球出货量目标是600万台，而台湾省则希望能达到100万台的普及率。

最后，安田也公布了4款与主机同步在台推出的游戏，包括《源氏 神威奏乱》、《山脊赛车7》、《机动战士高达 目标锁定》以及《麻雀格斗俱乐部》，其中《源氏神威奏乱》还将以中文版登场，对于国内玩家来说是个不小的惊喜。

## 特报 国内专讯 PSP销售请来大作护航 合金装备同捆套装公布

本刊讯　由KONAMI制作，预定12月21日推出的PSP战略谍报动作游戏《合金装备 携带行动》，现公布将推出特制迷彩配色PSP主机的同捆包装。

《合金装备 携带行动》是该系列的PSP最新作，故事发生在3代剧情完结后6年的1970年，讲述了主角Big Boss成立特种部队“猎狐犬”的经历。本次KONAMI发表，这款作品还将同步推出主机同捆的豪华包。其中内含游戏1套、迷彩配色PSP主机1台、主机收纳包1个、吊带1条、胸针3个。另外官方购物网站“konami style”还将推出独家限定版的豪华包，其中收纳包与主机吊带将变更为蛇皮样式，并附加一份收藏证明书。



↑这种促销方式真的奏效吗？

PSP《合金装备 携带行动》预定12月21日推出，一般版定价5229日元（含税，约合人民币380元），特制PSP主机同捆的豪华包定价29190日元（含税，约合人民币2100元），konami style限定版定价39690日元（含税，约合人民币2800元）。

## 特报 日本专讯 360HD播放器公开发售详情 秋季主机系统更新多达85项

本刊讯　微软于10月30日在日本地区举办发表会，公布了即将于11月22日在日本地区推出的“Xbox360 HD DVD播放机”以及于10月底正式放出的秋季系统更新的详细信息。

Xbox360 HD DVD播放机是Xbox360专用的USB外接光驱，预定11月22日在日本推出，定价20790日元（含税，约合人民币1500元）。该播放机可通过D-SUB VGA端子输出1080p信号，但是色差和D端子部分因为受限于AACS规范限制，因此当遇到1080p影片时，将只能转换为1080i输出，不过游戏部分不受此限。在音效部分，由于光纤端子的频宽有限，无法支持无失真压缩格式的输出，因此都将转换成Dolby Digital 5.1声道通过光纤端子数字输出，或者是转成Dolby ProLogic II通过RCA端子模拟输出。

另外，发表会中也公布了10月31日推出的Xbox360秋季系统更新的信息。本次的更新将开放WMV文件的直接播放功能，其它方面的更新还包括了强化Xbox Live登陆、帐号管理、卖场以及系统管理等功能，总计更新项目达85项。

# 次世代网络版动作游戏的一次革新
# ——真·三国无双BB制作负责人访谈实录

2006年的东京游戏展，与去年相比，网络游戏的数目增加了不少。《最终幻想11》、《Fami Star Online》等已经拥有众多用户的游戏吸引了众多玩家的注意。网络游戏运营的关键，在于在线游戏人数的多少。一般来说，只有打出名气之后，网络游戏才能有收益。一些原创的游戏就是这样慢慢发展起来的。像《怪物猎人》、《天堂》等。而一些已经成为系列的著名游戏网络化之后，凭借已有的人气在起点上就获得比较大的优势。最典型的就是《最终幻想11》、《魔兽世界》这样的游戏了。而光荣的《真?三国无双》系列在家用机时代积累



了超大的人气，于是光荣决意将这个系列网游化，而且是和家用机设置一样的动作清版游戏！《真?三国无双BB》在网游新作中大受欢迎，今天我们要介绍的，就是开发这个游戏的Eleven Up制作小组的制作人松原健二、导演藤重和博和担当运营工作的栗原哲三位先生。

*——在一般公开日，《真?三国无双BB》的试玩要等候90分才年玩到。这么长的队伍，确实是人气高涨啊。*

**松原■**实际上，对于大家要等待这么长的时间才能玩到游戏，我们还是感到很抱歉的。我们一共准备了大约20多个试玩台，没有想过有那么多的玩家要来玩。

*——“コ—エ—”与“ELEVEN-UP”两支队伍的对抗战真是很突出啊。*

**栗原■コ—エ—**确实很强啊。(笑)

**松原■**今日的对战(9月23日)中，“コ—エ—”取得了3不0的胜利。以前在网吧里参加《真?三国无双BB》公测的优胜者也来了。开发者的实力突然间就增强了(笑)。

*——发售前就有这么多玩家关注此游戏，都是《无双》系列名气的原因。*

**藤重■**实际上大家都是《无双》迷嘛。

**松原■**当然也不只是无双玩家，喜欢网络游戏的非fans也有不少。

*——TGS2006出展之后，你们有什么感想呢？*

**松原■**完全超出我们的想象。玩过的人都觉得“很好玩”，这给我们留下了很深刻的印象。游戏的试玩者，大多数是有《无双》游戏经验的人，而那些以前没玩过《无双》系列的玩家在别人指导下进行charge攻击的时候，经常发出“居然也可以这么攻击啊”的赞叹。许多人在参观TGS的时候被这样的游戏吸引，所以试玩的玩家很多。

*——作为新展出的网络游戏，《真?三国无双BB》的人气显得特别高，在我个人来看，《无双》的品牌本身就有很大力量，它的作用在展览会上得到了体现。松原先生是怎么考虑的呢？*

**松原■**我也有同感。《无双》这个游戏的品牌在全世界也是有很大名声的，很多人一看到这样类型的游戏，就想到《无双》这个名字，这显示出无双系列在玩家心目中的影响。而且，以前没有玩过《无双》的人，也有很多对这个游戏产生兴趣。

*——此外，这次向试玩者发布《真?三国无双BB》的体验版，也是本作人气高涨的原因。你们发布体验版的目的是什么，说一说好吗？*

**栗原■**《真?三国无双BB》是Yahoo! BB和Softbank宽带服务专用的游戏，由于作品的人气很搞好，所以人们的关注就多一些。不管《无双》的人气有多高，如果没人上线玩的话，这个网游也是失败的。所以我们考虑，必须先要让大家都去试玩。

*——体验版都是在开放服务器上进行的。在游戏正式运营的时候，还会有其他的开放服务器出现吗？*

**栗原■**正式运营的时候服务器是Yahoo! BB专用的，没有使用其他服务器的计划。

*——在其他ISP上试玩的人在玩过体验版之后也许会觉得有意思，但是要继续游戏的话，就必须申请Yahoo! BB，是这样吧。*

**栗原■**基本上，情况是这个样子的。考虑到服务器的承受能力，我们提议，大家可以到专用的网络游戏室（网吧）去玩。

*——网吧中的游戏是如何展开的呢？请说说你们的方案。*

**栗原■**正式运行开始的时候，到11月的1个月时间里，大家可以先在网吧玩，之后再支付现金，这就是我们的提案。通常来说，网吧的费用是在上网结束之后就立刻支付的。我们把这些费用和《真?三国无双BB》的服务费合并在一起。在设计收费系统之后，我们在一半的店铺中进行了导入性的实验。玩够了之后，就可以交钱了。



*——哦。费用后付的话，大家需要交多少钱呢？*

**栗原■**就是上网费用+游戏费用。

**松原■**《真?三国无双BB》中，出击的时候要使用名为“无双军檄”是游戏点数。在家玩的人在最初可以购买一定程度的军檄，而在网吧的话最初不必购买。在网吧以1小时为单位进行计算，在入店后，先得到一张卡片，假如说你游戏时间是2个小时的话，就按照2小时的份额支付无双军檄，在离店的时候交付。

*——Play Open Test（在线公测）为目的的实装内容的游戏软件是什么样的呢？首先说一说这次公测的目标吧。*

**藤重■**首先要对这个对战通信进行实质性的测验。经过技术性测试之后，我们取得相应的的数据之后，再收集玩家们对于这个的反应。在正式服务开始之前，进行最终的确认和调整。

*——游戏的内容在正式运营的时候不会变化吧。*

**藤重■**有的部分是无论何时都不会变的。我们先在公测时进行实战测试，在慢慢对正式运行的内容进行修正。以后的服务内容的各种option的强弱度都要进行调整。比方说，通信聊天机能，以前设计的时候没有太多考虑，但是在大家的要求下，还是丰富了它的内容。不过在真正测试的时候，有的结果的原先的



希望不符合，最终调整在吸取玩家建议的同时还要根据实际情况做出修改。

*——公测的时候要使用无双军檄吗？*

**藤重■**一开始是不用的。但是我们在试玩的中途，为了测试无双军檄的服务情况，增加了这个内容。

**松原■**在公测的时候，无双军檄是免费使用的。实际上大家不用真正花钱。只要支付了上网的费用就可以玩了。

*——最注目的是《都市争夺战》的实际操作。这个测试是怎么进行的呢？*

**藤重■**冲突的结果，就是在冲突激烈程度最高的地方争夺据点，国力最高的国家可以最先提出进攻的要求，以此为顺序进行都市争夺战。1回有3个都市参加。

*——在公测的时候，游戏里的年代与势力数、都市数都是什么数量呢？*

**藤重■**在公测中，剧本只有《反董卓联合》1个。技术测试的时候势力数是有限定的，这回一共有5个势力。刘备、曹操、孙坚3个势力之外，还追加了董卓和袁绍个势力。

*——都市一共有多少个呢？*

**藤重■**各个势力不同，少的话只有2个，也有3和或者4个城市的势力。全国一共有31个城市。这个和正式运营时的数量是一样的。

*——公测的时候，《反董卓联合》的世界也是有很多个服务器在运行吗？*

**藤重■**是的。只要玩家的数量增加，《反董卓联合》的世界也会随时增多的。

*——公测的数据会对正式运营造成什么样的影响呢？*

**藤重■**这次的任务是将系统性的世界终结，将乱世统一为目的。公测结束之后，游戏世界终结，玩家所持的武器和服饰都可以有限地继承下来。

*——世界终结的形成条件是什么呢？*

**藤重■**在国力达到一定程度，最终决战发生的时候。之后谁取胜的话，就可以取得天下，游戏的世界就终结了。

*——玩家角色的所属势力可以变化吗？*

**松原■**平时是不行的。在自己的所属势力灭亡之后，就会归胜利势力所属。

**藤重■**后来的设计中，也可以选择去其他势力。比方说，自己在刘备势力下，在败给曹操军之后，可以选择把曹操的军队吸收，也可以选择投奔孙坚军，继续参加对曹操军的作战。但是要去其他势力的话，自己的势力必须灭亡。

**松原■**这里没有像《信长》系列一样的“出奔”的情况。

*——难道就不能一直在野，不参加最终决战，只是在街上平静地生活，抒发自己的不平吗吗？*

**松原■**没有这种设计(笑)。如果你不喜欢这个剧本的话，完全可以选择其他的剧本去玩嘛。




←［真·三国无双BB］的公测活动从9月底开始，到11月结束，之后Windows版的运营即将开始。

## 10月31日



●**美国周边厂商3001AD发表了一款适用于PS2、Xbox、PC平台的头部显示器与光枪组合设备。**该产品通过头部的显示器显示画面，使用光枪进行射击，显示器还可以随着玩家头部的转动来达到变换视点的操作，不过该产品价格昂贵，约合人民币3200元。

●**前段时间，某国外游戏杂志刊登了《合金装备4》将登陆Xbox360的消息。**而在日前，这一事件的更多后续报道终于公布了出来。（详细报道请见右侧）

●**CAPCOM于10月31日在官方网站正式宣布，将创建自己的电影制作公司，并将旗下著名的格斗游戏《街头霸王》再次拍摄成真人电影作品。**本次的真人版电影《街头霸王》是为了纪念美国《街头霸王》系列发售20周年，据官方透露本作的主人公不是隆或者肯，而是人气首屈一指的春丽，目前该片预定2008年在全球上映。

## 11月2日

●**Xbox360秋季更新已经在10月31日正式完成了，微软在大约一天以后再次进行了小幅度的更新。**再次更新的原因是少数玩家在初次更新后出现了不同程度的问题，例如无法开机等情况，目前微软已经为这部分玩家提供了相应的维修服务。




●**索尼于日前在香港举行了PS3发布会。港版PS3的发售时间与美版相同，都是2006年11月17日。**不过两个版本的主机并不会同时发售，而是首先推出60GB版本，随后20GB版本将在12月开始发售。

●**加拿大Silicon Knights游戏工作室总裁Denis Dyack日前在接受采访时称，PS3和Xbox 360的实力相差并不大。**（详细报道请见右侧）

●**PSP专用摄像头已经于11月2日发售。并且会配套一款编辑软件，售价为5000日元。**(详细报道请见右侧)

## 11月3日

●**最近有传言称，神游公司已经证实将向国内引进任天堂的Wii主机。**而且神游公司目前正在进行相关的努力，不过引进的时间和方式尚未确定。

●**为了纪念11月1日发表的日版粉红色PSP，索尼将与世界知名品牌的Samantha Thavasa一同展开宣传合作活动。**活动期间将发售专门为粉红色PSP量身定做的专用手提包、吊带、主机收纳包等，这些产品都是价值不菲，限量发行活动从11月22日开始。




●**任天堂Wii体验会于11月3日在日本爱知县名古屋市开幕，这是即将于12月2日发售的次世代主机Wii最后一次与普通用户近距离接触的机会。**于是当天一大早就有不少人排队参加这次体验会，其热闹程度丝毫不亚于任何新主机的发售。（详细报道请见右侧）

●**日前一名微软发言人表示，今年没有调整Xbox 360价格的计划。**微软娱乐事业部本财年到现在为止在收入方面增加了70%，尽管该部门仍然亏损9600万美元，但比去年同期的1.73亿美元亏损已经进步不少。这证明360的销售一路走高，没必要降价促销。

## 事件 日本专讯 日本Wii体验会热闹非常 试玩等待最长六个小时

本刊讯　任天堂Wii体验会于11月3日在日本爱知县名古屋市开幕，这是即将于12月2日发售的次世代主机Wii最后一次与普通用户近距离接触的机会。于是当天一大早就有不少人排队参加这次体验会，其热闹程度丝毫不亚于任何新主机的发售。

早晨会场开放之后，预定与Wii主机一同发售的《赛尔达传说 黎明公主》的试玩区立刻就排起了长队，在9点10分的时候，工作人员就举出了需要排队等待140分钟才能试玩的告示牌，而在不久之后牌面上的时间就变成了240分钟。可见这款首发作品对于玩家的吸引力还是非常大的。其余像是《瓦里奥制造》等作品的试玩台前也都有不少人在排队等待试玩。



另外，除了知名的大作外，《Wii Sport》等小游戏以及Wii的网络服务“Wii channel”也吸引了不少玩家驻足，从大家的积极反应来看，Wii的首发应该会有不错的成绩。

## 事件 国外专讯 PS3与360实力不相上下 业内人士评两大主机优劣

本刊讯　PS3晚了360一年的时间发售，其充足的准备时间和强劲的性能似乎都要高于对手很多，然而加拿大Silicon Knights游戏工作室总裁Denis Dyack日前在接受采访时称，PS3和Xbox 360的实力相差并不大。

Denis Dyack认为，在公众看来PS3要比Xbox 360更好。但在游戏开发人员眼中，二者没什么太大的区别。这位加拿大游戏开发人员表示，PS3的CPG处理能力更强，而Xbox360拥有更大的内存，PS3的潜在能力也许很高，但游戏开发人员现在还很难充分挖掘出来。同时他也对新一代游戏开发的困难表示遗憾。他指出，上代游戏开发一般需要30到60个人，而现在则需几百人，规模上已经开始接近小成本电影了。

最后，Denis Dyack还是有点儿倾向Xbox 360。他认为索尼在两年之内没有不可能超越微软，而Wii能否成功则很大程度上取决于其创新性是否能长久地吸引玩家。



←这位就是Denis Dyack。

## 特报 国外专讯 小岛扮演第二个三上真司 合金装备4将登陆XB360

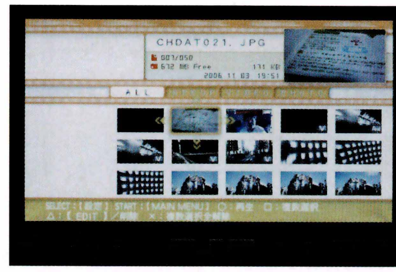
本刊讯　前段时间，某国外游戏杂志的封面赫然印着“METAL GEAR SOLID 4 ON XBOX360?（《合金装备4》将登陆Xbox360？）”的大标题字样。不过当时文章中仅仅表示这一消息确有风传，但真实度有待证实。日前，这一事件的更多后续报道终于被公布了出来。

该杂志现已明确表示，这一消息的确属实，并在12月号的杂志上将会刊登该事件的详细说明文章，但是文章的具体内容现在还不方便透露。另据国外的知情人士透露，《合金装备4》系列的确有望登陆Xbox360。其原因是由于目前PS3的产量以及首发游戏数量还不能让人满意，所以KONAMI高层担心《合金装备4》登陆PS3以后无法收回成本，所以KONAMI官方已经数次对《合金装备4》的开发小组施压，要求小岛秀夫同时为Xbox360制作，这样的情况有些类似于当初CAPCOM向三上真司施压，而后便又推出了PS2版《生化危机4》一样。

这一消息现在还没有得到KONAMI官方的证实，所以我们还有待进一步的消息确认。如果的确属实的话，那么360的玩家就有福了。

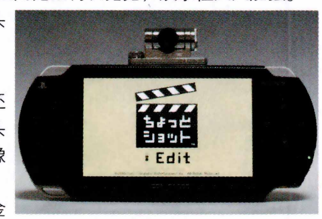
## 硬件 日本专讯 PSP专用摄像头发售 娱乐功能进一步提升

本刊讯　SCE于2004年E3展PSP主机首度曝光时，就曾经展示过PSP专用的摄像头与GPS接受器的概念周边图，2006年3月中的PS事业说明会中则是正式宣布将推出



←这就是编辑软件的操作界面，玩家可以编辑的项目比较多。

这两项周边产品。从最初公布到现在发售，时隔已有两年多的时间。但等待总是有回报的，因为今年PSP最令人关注的也就是PSP专用摄像头和GPS接收器了，PSP专用摄像头已经于11月2日发售。并且会配套一款软件（型号：PSPJ-15003），售价为5000日元（合人民币338元）；GPS接收器将于2006年12月7日发售（型号：PSP-290），售价为6000日元（合人民币406元）。有了这两个周边产品之后，PSP的应用范围再次拓宽，娱乐性大大加强。




PSP摄像头的包装比较简单，内含一本说明书，一个摄像头，还有一个装摄像头的塑料盒。摄像头的做工很精细，镜头外观虽是金属色，但材料并不是金属。底座上有PS系列主机的Logo、PSP字样以及摄像头的像素数，在镜头的左边是指示灯，右边有两个标志是微距模式和普通模式，最左侧是麦克风。另外在摄像头的一侧有和主机固定的螺丝钉，安装非常方便，并且很牢固。

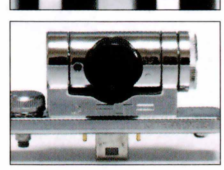
PSP摄像头只能用于系统为2.8以上版本的PSP主机，其次需要与专用的软件配合才能使用，直接安到PSP上是无法使用的。据称，索尼在今后还会推出一系列对应摄像头的软件，包括拍摄大头贴的纯娱乐型软件以及类似于EYETOY的游戏产品等。

PSP专用摄像头（型号PSP-300）有效像素为131万（实际的记录像素数根据所使用的软件不同而不同），采用F2.8 28mm定焦镜头，摄影距离为40cm至无限远，微距模式时最佳距离为7cm，采用数字变焦方式，储存格式为JPEG的静态图像与AVI的动态影片，内置单声道麦克风，可录制LPCM音频。摄像头尺寸为45×27.3×16mm，重15克。

在搭配编辑软件时，该产品可支持480×272或640×480分辨率的JPEG静态图像摄影，以及480×272分辨率、每秒30张的AVI动态图像摄影（最长15秒），除了一般的摄影功能之外，还可以提供静态的定时摄影、监视摄影、像框摄影，以及动态的间歇摄影与逐格摄影等特殊摄影模式。

所拍摄下的照片或影片将储存于MS PRO Duo记忆棒中，并可通过软件内置的功能来进行浏览、编辑与主题特效处理，让玩家可以自己替照片或影片加上各种特尝特效、图文、音乐与音效，制作像是大头贴照片或是主题影片等。所有可以增加的特效种类超过了300种，最终玩家还可以把这些编辑好的图像传输到PC上观赏。








↑PSP配上摄像头之后俨然成了一台索尼的数码相机。

## 11月4日

●SCEJ于近日发表，将于11月22日起在日本地区推出“粉红”、“银”、“金属蓝”新配色款式PSP主机，以及“粉红”、“绸缎银”新配色款式的PS2主机。（详细报道请见右侧）



↑粉色在今年真是非常流行。

●iQue DS Lite第一款新配色产品珠光红版已于10月31日正式上市。这是继前不久发布SP珠光红版之后，iQue神游又一款颇具浪漫气质的产品。（详细报道请见右侧）

●SCEH发表，将于日本PS3首发当日在台湾省举办“PLAYSTATION3超越玩乐同步体验会”。活动内容包括PS3游戏试玩、PS3小剧院，以及PS3功能体验等。其中11月12日为一般民众开放日，任何对PS3有兴趣的玩家都可以自由入场。

●任天堂于日前发表了Wii的游戏下载服务“虚拟平台”在年内预定提供下载的游戏阵容，共计5个平台48款游戏。（详细报道请见右侧）

## 11月6日

●SCE社长久多良木健在近日接受媒体采访时，透露了初版PS3将配备PS2的微处理器“Emotion Engine（EE）”与绘图芯片“Graphics Synthesizer（GS）”。（详细报道请见右侧）




●日本漫画杂志《月刊JUMP》近日公布，《蓝龙》的漫画作品已经确定推出。这款漫画的名称是《蓝龙ST》，作者不是鸟山明，而是之前曾以《勇者斗恶龙》4格作品跻身漫画界的柴田亚美。

●微软日前正式宣布，36对战格斗游戏《死或生4》的全世界销量突破100万套。今年是《死或生》系列诞辰10周年，在11月22日，该系列的最新作品《死或生沙滩排球2》预计也将会成为瞩目的焦点。

●日本媒体近日透露了坂垣伴信降职的真正原因，他因为涉嫌性骚扰而被同公司的女同事投诉，并被要求赔偿1千万日元的精神损失费。（详细报道请见右侧）

## 11月8日



●索尼PS系列的广告一向都充满创意，日前在日本设立的车站广告也是趣味十足。走近你会发现在广告板上的PS2的按钮是那种可以按破的泡泡。行人在候车的时候如果无聊的话随时可以去按，这款广告大概就是为了突出“可玩性”。

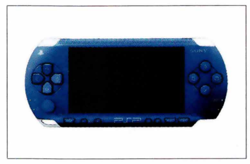
●近日从有关部门获悉，文化部已经批准九大城市进行街机试运营，包括市场准入、行业管理等相关的制度也正在制定中。这九个城市分别为：上海、中山、成都、杭州、南京、南宁、济南、珠海、长春，目前部分城市已经开始试运行。

●三大厂商日前开始互相指责，用贬低对手的方法来抬高自己。任天堂虽然没有参与骂战，但他们的NDS也被索尼称作了幼儿玩具。（详细报道请见右侧）

## 硬件 日本专讯 SCE发表最新配色主机 PSP彩色队伍不断壮大

本刊讯　SCEJ于近日发表，将于11月22日起在日本地区推出“粉红”、“银”、“金属蓝”新配色款式PSP主机，以及“粉红”、“绸缎银”新配色款式的PS2主机。

本次预定推出的“粉红(Pink)”、“银(Silver)”、“金属蓝（Metallic Blue）”配色PSP主机，是继黑色与陶瓷白之后所推出的新配色款式，都曾于东京电玩展中展出。粉红款式（PSP-1000PK）PSP预定11月22日推出，银色款式（PSP-1000SV）与金属蓝款式（PSP-1000MB）PSP则预定于后续的12月14日与12月21日推出，目前尚无计划于其他地区发售，3种配色款式都采用基本版包装，定价20790日元（含税，约合人民币1480元）。





同时发表的“粉红（Pink）”与“绸缎银（Satin Silver）”配色PS2主机，则预定于11月22日同步推出，定价16000日元（含税，约合人民币1150元），其中粉红款式（SCPH-77000PK）将采取限量方式发售，绸缎银款式（SCPH-77000SS）则是曾于2005年11月推出过的再版。

## 特报 日本专讯 软件模拟功能尚不完善 初版PS3采用硬件支持

本刊讯　SCE社长久多良木健在近日接受媒体采访时，透露了初版PS3将配备PS2的微处理器“Emotion Engine（EE）”与绘图芯片“Graphics Synthesizer（GS）”。

报道指出，SCE原本计划通过Cell微处理器执行模拟器来提供PS2游戏的兼容功能，但因部分游戏并未使用SCE所建议的函数库，难以确保兼容性，因此决定配备EE和GS，以硬件方式达成兼容的目的。不过久多良木健表示PS3的EE与GS很快就会取消，这表示SCE将会在短期内确保模拟器的兼容性之后，让PS3改以软件模拟方式来提供向下兼容PS2的功能。由于目前全球发行的PS2游戏达8181款之多，软件模拟是否能达成全面兼容的目标尚不得而知，因此配备有PS2硬件处理芯片的初版PS3，或许比较受到欢迎。

SCE于PS2上也曾配备以PS微处理器R3000A为基础所设计的处理芯片，借由硬件提供向下兼容，因此本次PS3配备PS2硬件处理芯片并非首例。

## 硬件 国内专讯 将粉色浪漫进行到底 iDS Lite珠光红版上市

本刊讯　iQue DS Lite第一款新配色产品珠光红版已于10月31日正式上市。这是继前不久发布SP珠光红版之后，iQue神游又一款颇具浪漫气质的产品。

DS Lite上市以来，以其纤巧的造型和可爱的游戏博得了众多年轻女孩的好感，推出一款专属于女生使用的DSL成为大势所趋，众多购买了DSL产品的男性用户也非常期待用一款具有浪漫气息的DSL来“武装”自己的爱侣，期许在游戏的气氛中不断加温自己的爱情。此次新款的推出，加上之前的水晶白、珐琅青两色，正好满足了这样的需求，在更多联机游戏的推波助澜下，可以预见未来DSL用户中“情侣档”的比例将大大提高。

据了解，随着产量的逐步稳定，iQueDSLite各种款色都将现身市场，用户可以很方便地购买行货正品。



↑粉色掌机充满浪漫气息。

## 事件 日本专讯 坂垣伴信降职原因披露 因性骚扰面临巨额罚款



本刊讯　之前本刊曾报道了TECMO制作人坂垣伴信被降职的消息，而日本媒体近日则透露了降职的真正原因，让人大跌眼镜的是他竟然是因为涉嫌性骚扰而被同公司的女同事投诉，并被要求赔偿1千万日元的精神损失费。

投诉坂垣伴信的女社员还不清楚具体的姓名，年龄31岁，据说长相酷似日本明星矢部美穗，负责宣传工作。她9月8日辞职离开TECMO公司，并在9月10日对坂垣伴信和TECMO公司进行起诉。据称坂垣伴信曾多次利用工作之便对其进行强吻等性骚扰。但因为坂垣伴信是社内的重要人物，所以她也只好忍气吞声。直到今年7月份，被害者才把这件事反映到刚入社不久的新任人事部部长。

现在TECMO公司虽然把坂垣伴信降职，但是他的工作内容完全没有变化，并且也没有向外界说明明确的理由。由于公司不承认坂垣伴信的行为是性骚扰，所以被害者只好辞职。

## 事件 国外专讯 微软索尼再爆口水战 任天堂也遭飞来横祸

本刊讯　值PS3、Wii发售之际，三大厂商的正面冲突已经愈演愈烈。日前他们开始互相指责，用贬低对手的方法来抬高自己。如微软指责PS3的网络功能异常混乱、索尼则称微软涉嫌蓄意伤害消费者，并称任天堂的NDS只是幼儿玩具。

Xbox Live一直是微软最引以为豪的产品之一，而索尼也为PS3设计了相应的网络服务。对于来自对手的挑战，微软毫不客气地指责PS3的网络服务为了经济利益争权夺利，给消费者和玩家带来的只有混乱和麻烦。索尼也没有放过攻击对手的机会，称普通版Xbox360并没有配备硬盘，因此对普通版用户来说下载服务就失去了意义，除非他们再另外花上99美元购买一块20GB硬盘，这无异于蓄意损害玩家的利益。另外索尼也没有放过任天堂，他们认为NDS是给幼儿准备的玩具，而PSP则肩负着开拓一个全新掌机游戏市场的重任。

硬件厂商之间的口水战已经屡见不鲜了，他们在指责对方的时候，是否也暴露了自己的弱点呢？看来还是任天堂聪明，让索尼和微软自己争去吧。

## 特报 日本专讯 Wii虚拟平台游戏阵容发表 48款怀旧作品年底登场

本刊讯　任天堂于日前发表了Wii的游戏下载服务“虚拟平台（VirtualConsole）”在年内预定提供下载的游戏阵容，共计5个平台48款游戏。




↑本次N64的下载游戏仅有一款。

虚拟平台的游戏下载采取付费方式，FC游戏每款约500日元（约合人民币35元），PCE、MD游戏每款约600日元（约合人民币42元），SFC游戏每款约800日元（约合人民币57元），N64游戏每款约1000日元（约合人民币71元），并且依照游戏的不同而稍微有所调整。目前预定于年底前提供FC游戏17款、SFC游戏11款、N64游戏1款、PCE游戏8款以及MD游戏11款，共计48款。

先期提供的游戏中有不少以前的知名大作，包括FC的《超级马里奥兄弟》，PCE的《高桥名人之新冒险岛》，SFC的《赛尔达传说 众神的三角力量》，MD的《火枪英雄》，以及N64的《超级马里奥64》等。

Focus on Game News

# 业界的声音

## ——次世代主机大战前夜特辑

“他们只是在适当的时间确立了一个比较正确的价格，所以才显得像一个偶然的胜利者。”

——Atari的创始人Bushnell谈到SCEI对PS3降价受到玩家欢迎的评价。他认为SCE这种先抑后扬的做法不能为它带来最后的胜利，并且断言PS3今年能够卖出100万就是奇迹。

“我们所做的最麻烦的一件事就是把这种事物称为‘视频游戏’（video games）”。

——美国娱乐软件协会主席Doug Lowenstein在LA游戏会议上发表自己的观点。他认为，现在的游戏属于多媒体互动的时代。游戏软件应该被称作是“娱乐软件”（entertainment software）。

“你可以给E3起个新的名字。”

——原先承办E3的IDG World Expo今天确认，明年10月将主办大规模的游戏展览会。展会时间在2007年10月18–20日，地点在原E3召开的洛杉矶的会展中心。这次展会将向公众开放，届时将有比E3更多的人来参加这次大会。这次展会将成为和TGS一样吸引众多游戏制作人和玩家的大会。

“《最终幻想12》的全球出货量已经达到390万，系列累计销量超过7000万。”

——Square Enix的《最终幻想12》在海外发售一个月之后取得的成绩斐然，作为一个RPG游戏的标志性作品，FF已经成为全世界都关注的品牌。

“《胜利十一人X》是本社著名足球游戏系列《实况世界足球 胜利十一人》在Xbox 360上的专用软件。游戏的画面以Xbox 360的机能进行了新级别的描绘，选手的面孔、队服、球场都得到了精致的再现。游戏声音对应5.1声道，临场感达到了前所未有的标准。本游戏当然对应Xbox Live，和以前系列游戏相比，通信效率大为提高，与单机对战的效果相似。”

——KONAMI在制作欧版PES6之后，又将实况足球以WEX的名义在日版360上发售。这对于喜欢WE的XB360玩家来说是一大福音。

“这就是最初的Wii。”




——任天堂自11月3日起，在名古屋、大阪和东京举办新作试玩体验会，吸引众多玩家的光临。由于Wii发售在即，大多数目光都被新主机吸引，这也是任天堂在主机发售之前最后一个月进行的宣传活动。

“我们征求了Disney的意见，他们也支持我们制作这个游戏。我现在可以说的是，我们有许多创意，但是现在还没有确定究竟从那里着手。制作小组必须先完成Final Fantasy Versus XIII，之后才能进行下一步工作。现在谈论游戏的细节还为时过早。”




——野村哲也目前正忙于王国之心2 Final Mix版、FF Versus XIII、美妙世界、Crisis Core (PSP)和Advent Children Blu-ray版的制作，但是他表示，《王国之心3》一定会推出。

“Lara Croft不只是一个游戏角色，她是一个数码世界的名人，也是游戏的象征之一。各个年龄层的人都喜欢这样强力的角色。”

——在《盗墓者》发售10周年即将到来的今天，Eidos Interactive宣布制作的《盗墓者周年纪念》中，将收录历代作品中最精彩的关卡。但是游戏本身将是全新制作的，使用的是《盗墓者传奇》的引擎，玩家们将看到一个完全重新勾勒出来的故事。

“热咖啡仍然使Take Two处于水深火热之中。”

——去年著名的色情内容引发的Hot Coffee事件使制作《横行霸道 圣安地列斯》的Take Two饱尝官司之苦。又有一位愤怒的消费者控告Take Two，因为她在不知情的情况下为其14岁的孙子购买了这一软件，而游戏中的色情内容显然是这个年龄层的人不应该接触的。迄今为止，这个在游戏设计中隐藏着的定时炸弹已经使发行这个游戏的公司不胜其扰，所以游戏制作人在设计的时候就应该为自己的结果想一想。

“《战争机器》获得2006年E3展“最佳主机游戏”殊荣，预计推出一般版及限量珍藏版2种版本。限量版售价为新台币1490元，采用精美的金属盒包装，并附赠一本官方制作的《毁灭的美学（Destoryed Beauty）》画册，以及



←SCE在中国台湾的负责人安田哲彦，在展出会上与两位宣传女郎一起向大家推荐PS3主机。

↓Wii的展出会吸引无数玩家光顾，《赛尔达传说》醒目。



幕后花絮DVD，带领玩家一窥惊人且恐怖的游戏世界。”

——微软战争游戏大作《战争机器》再次全球开花，在第一时间就推出了包含中文的游戏版本。喜欢这一游戏的朋友们能够在游戏的时候避免语言障碍，相信这样一部游戏在国内会积聚起很大的人气。

“小岛的画风非常华丽且细腻，深受高年龄层的玩家欢迎，不过NDS的玩家族群的年龄层较低，而且因为游戏中有许多卡通动画风格的画面演出，小岛的画风很难卡通动画化，因此本次并未请到小岛来担任美术设定，而是改由其它人担任。”

——《恶魔城 迷宫回廊》的制作人五十岚浩司（IGA）在被记者问到为什么这次的恶魔没有让小岛文美女士来做人物设计的原因。

“我在本游戏里最想表达的，是千军万马大规模战斗的爽快感，以往的动作游戏顶多一次对付两三个敌人，在《九十九夜》中则是可以一次打败数百上千名的敌人，游戏中包括各角色的一般攻击招式与特殊攻击招式，如‘水晶攻击（Orb Attack）’与‘水晶爆发（Orb Spark）’等，也都是以大规模杀敌的华丽视觉效果与爽快感为诉求所设计的。”



——《九十九夜》的制作人，韩国Phantagram总制作人李相润在接受采访的时候表达自己的制作理念。

“由于是PSP平台的初次开发，花费了许多时间在基础建设上，而且为了能赶上推出时程，因此有许多点子还未能在这次的作品中实现，像是双人合作过关、战场直接换装、更多的网络连功能等等，不过现在各种工具都已经齐备，也已经有完整的开发经验，所以如果之后决定要制作续篇新作，将可以花费事半功倍之效，可以花费更多人力资源在实际的内容制作上，效果也会更好。”

——PSP《星战佣兵》（赏金猎犬）的参与制作者是来自中国台湾的游戏工作人员。让我们记住这些同胞们的名字：李健源（主角设定）、林建良（绘图、I/O、影片、BOSS）、杨子贤（AI、摄影机）、陈铭利（武器装备系统、特效、最终头目AI）、黄仁贤（网络、关卡产生、UI）、陈睦（UI）、刘家豪（负责UI）、陈培锋（负责开发工具、游戏引擎、BOSS）。

“年底前即将推出的3款PS3游戏都针对主机的硬件效能做了特别的设计，其中《极品飞车：玩命山道》会将经典的操作系统与全新的PS3动态侦测控制器相结合以提升游戏性，而强化后的画质也让玩家可以轻易察觉各个车款之间的差异，同时充分地发挥了蓝光光盘的高容量和传输率优势，可见会推出的应该是BD光盘版。”

——目前EA准备在PS3上推出优化之后的游戏，看来目前各大游戏制造商都已经为次世代战争做好了准备。PS3的开发工作现在已经进入高速运转。

“从10月26日起至11月8日止，我们在日本各地所设置了‘DS Station’NDS试玩版游戏无线下载试玩服务站，限时提供第1话开头的试玩版下载试玩，让先前未能亲赴东京电玩展现场试玩的日本玩家，也能预先体验这款在东京电玩展中创下数小时排队纪录的焦点话题作品。”

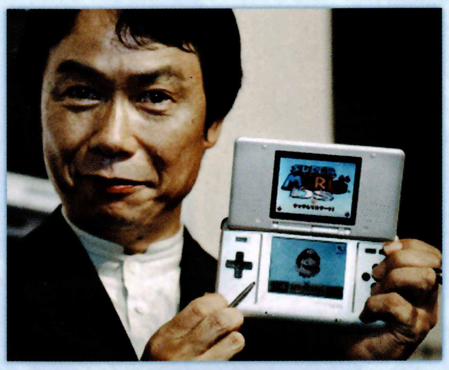
——CAPCOM在《逆转裁判4》发售之前，为全国玩家提供了试玩的机会。本系列前三部作品一直人气高涨，新作能否延续以前的辉煌，有待大家去见证。

“在这里，PS3也将推出20 GB和60 GB两种规格，其中型号「CECHA07」的60 GB主机将于11月17日与美国同步发售，建议售价台币17980元，而型号「CECHB07」的20GB主机则预定12月上市，建议售价台币14980元。”

——SCE在中国台湾的事务负责人安田哲彦宣布了台版PS3的规格和售价。和过去PS2相隔两年才推出行货相比，这次能够在日机推出不到1周后就在台上市，除了表现出对台湾省市场的重视，在增加市占比和降低水货上相信都有一定的效果。随同发售日公布，安田也宣布4款将与主机同步在台推出的游戏，包括《源氏—神威奏乱》、《山脊赛车7》、《机动战士高达：目标锁定》以及《麻雀格斗俱乐部》，其中《源氏—神威奏乱》还将以中文版之姿登场。

# 从辉煌走向胜利的下一站

## ——细数任天堂过去一年和未来的发展



↑NDS软硬件大热卖让宫本极为开心。

游戏的发展历程从表面上看，基本上就是画面的不断进化，然而这种流于表面的更新换代在现在人看来已经逐渐失去了兴趣，或者客观地说，应该是没有像从前那么热衷了。特别是掌机，在那么小的屏幕上追求高画质更是毫无必要。从追求高性能，到回归重视娱乐性的原点，这种观念重又被任天堂奉为游戏软硬件制作的宗旨。到现在为止，家用游戏机的商战依然是媲美电影的动画效果，和提升主机机能带来的绚丽游戏内容。只有任天堂在发生着改变，而且这种改变正在影响着其他的同行业者。过去的一年，任天堂用实践证明了自己坚定信念的成功。未来，继续标榜创新的Wii将会延续现在的辉煌。

## 任天堂过去一年新闻大事记

### 2005年11月

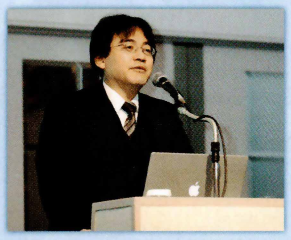
**GameCube主机在日本降价**

日本电玩销售商在10月底开始对任天堂GameCube主机进行降价促销活动。原来定价14000日元（约合人民币980元）的NGC主机从05年10月27日起改为开放价格。该消息发布之后，部分日本的店家都调整了NGC的价格，大约都降为1万日元左右。

**新闻评论■**05年底，NGC的销售就已经到了举步维艰地步，任天堂的家用机在这一代终于遇到了青黄不接的尴尬局面。NGC虽然没有停产，但相对于近乎独霸家用机市场的PS2来说，它已经退出历史舞台了。不过任天堂对此并不是非常在意，因为掌机依然是他们的天下。

**NDS全球销量突破883万台**

任天堂于05年11月24日发表了从2005年4月1日至9月30日的2005上半会计年度的年中业绩。据报告资料显示，任天堂于2005会计年度前半年的营业额为1763亿日元，比去年同期减少了6.2%，营业利润为196亿日元，减少了51%。其中家用主机方面的硬件销售营业额比去年同期减少了46%，只有掌机比去年同期增长了22%。GBA主机整体销售台数比去年同期减少了52%，累计出货台数为7004万。NDS主机累计销售台数为883万。NGC主机销售台数为81万，比去年同期减少了36%，累计销售台数1931万。



**新闻评论■**任天堂这段时间的主打商品很明显就是NDS，而其他所有方面的利润都大幅减少。这种状况不是长久之计，家用机方面的空缺急需补救。

### 2005年12月

**超过45%的玩家登陆Wi-Fi平台**

自NDS版《马里奥赛车DS》在北美地区上市一周之后，已有超过45%的玩家使用免费的任天堂Wi-Fi连接来进行无线对战。而该作由于是第一款支持无线网络的NDS游戏，引起了人们的极大好奇，其销量也十分令人满意。大约在一周的时间内在美国就卖出了11万2千套以上。

**新闻评论■**家用机的网络化早已影响到了掌机，而作为新生事物，广大的NDS玩家对此也表现出了极高的热情。

**年末商战任天堂大获全胜**



任天堂和索尼在05年年末的日本游戏市场里几乎将微软踢出了局外。圣诞节期间各机种的软件销量排行中，前30名的席位完全被索尼和任天堂所占据，微软主机的游戏根本就没能露面。而在这前30款软件中，任天堂又占去了20个席位，并在前10名中就有7款游戏入围。在硬件方面，NDS的销售量简直可以用惊人来形容。周间60万台的销售势头已经超过了一年前刚刚首发时候的数量。

**新闻评论■**任天堂和索尼在这次的年末商战中出尽了风头，分别在掌机和家用机领域取得了骄人的销售成绩。但任天堂此时的NDS出货量与销售速度完全不成正比，于是外界已经开始预测一场较大的缺货危机正在等着他们。

### 2006年01月

**NDS全球销售1300万台**

在经历了05年圣诞以及新年的热卖之后，任天堂便急急忙忙公布了NDS的一连串骄人战绩。但当时统计的数字并不是十分准确，于是他们后来更新了前几天所公布的销售量。当时任天堂美国总部行销副总裁Perrin Kaplan曾对外说明NDS在全球卖出1000万台，不过那时只算到欧洲地区约100万台的销售量，而后来任天堂则是把欧洲地区自去年3月起开始贩售至今的350万台全都算了进来，所以得到全球约1300万台的NDS总销售量。

**新闻评论■**任天堂的掌机一向都有不错的表现，而NDS更成为了史上销售速度最快的一台掌机。老任的创新路线在当时已经获得了极高的认可，也为Wii

## 肩负重任的任氏新主机Wii

### 从REVOLUTION到Wii

“富不过三代”，在游戏业界似乎也有着类似的潜规则。以前这句话在任天堂身上得到了验证，如今索尼的PS3又到了验证这一规则的时候了，从目前的情况来看，PS3虽然不至于像当年的N64那样，但要想完全延续索尼前两代主机的辉煌，难度已经是很大的了。反过来看，“衰不过三代”，不知道这句话是否能够同样应验在任天堂的身上？

新一轮的主机大战即将随着PS3和Wii的发售而正式全面爆发，而Wii，正是任天堂用以应战的兵器。我们都知道，Wii是任天堂新主机如今的正式名称，在此之前，它还有一个开发用代号：“REVOLUTION”，而且这个代号一度被认为就是新主机的正式名称。REVOLUTION，革命，很值得玩味的名字，说起来，任天堂公布该名称的时候正值《骇客帝国》三部曲的热播，“REVOLUTION”这个词一度被满世界的引用，所以许多人曾经都以为任天堂给新主机取这个名字也有利用该噱头的意思。不过，对现在已经知道了Wii新功能的我们而言，任天堂当初给它取这么一个开发代号，并没有夸张，Wii，或许的确担当的起“革命”的重任。

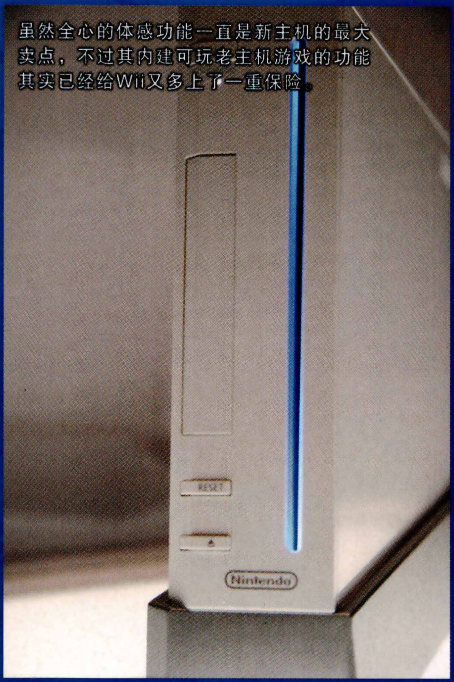
### 怎样把蛋糕做得更大？

“我们不是在和微软或是索尼竞争，我们害怕的是玩家不喜欢游戏。”——这句话已经被任天堂的现任社长岩田聪在公开场合反复提及过。从这句话里我们可以得出两条非常有用的信息：第一、任天堂并不是把新主机Wii定位在直接和PS3、XBOX360完全正面交锋的位置上，它们的目标用户群并非完全重叠的；第二、比起微软和索尼，任天堂可能认为更大的敌人其实是目前游戏市场的萎缩现象。游戏市场的萎缩？真有这回事吗？虽然前几年日本游戏市场的确进入了一个相当长的低迷时期，不过东方不亮西方亮，欧美游戏市场的迅速成长是大家有目共睹的事情，任天堂真的是在杞人忧天？实际上并非如此，即便是在相对繁荣的欧美游戏市场，其实大多数的软件销售份额都被若干著名厂商出品的运动和FPS类作品占掉了。在看似风光的表面现象之下，其实大部分的利润都集中在了少数游戏厂商手里，而且真正大受欢迎的游戏类型也日趋单一。

“游戏并不是生活的必需品，如果不能制作出让人们觉得好玩的软件，即便性能再优秀的硬件也会毫无价值……”曾经带领任天堂走向辉煌的传奇人物山内老爷子早就对这种情况忧心如焚。随着科技的发展和生活水平的日益提高，如今可供人们选择的娱乐方式已经比当年丰富了太多，而游戏说到底不过只是众多娱乐方式中的一种，真正把游戏视为生活中必不可



↑新主机Wii被任天堂寄予了相当的厚望，传奇制作人宫本茂又将利用Wii的新机能为我们开发出怎样的好游戏呢？



虽然全心的体感功能一直是新主机的最大卖点，不过其内建可玩老主机游戏的功能其实已经给Wii又多上了一重保险。

少的一部分的核心玩家数量并不多，而且目前这个数量还在不断减少，相信这也是我们自己都有感同身受的。在任天堂看来，如果这种现状仍然得不到有效的改善，那么游戏市场这块蛋糕就有可能会越做越小，所以与其为了有限的一块蛋糕而去打个头破血流，倒不如认真想想怎样才能把这块蛋糕做得更大。应该说，在这一点上任天堂毫无疑问的相当有前瞻性，问题是：怎样才能把蛋糕做得更大？

简单来讲，就是拓展用户群，让更多的人们接受和喜欢上游戏这种娱乐方式。说起来简单，但真正要实现起来却很不简单。当年索尼的Playstaion的确做到了这一点，其成功地吸引到了许多Light User，正是这项优势使得PS的王朝成功的延续了两代。不过现在看来，如今的索尼在用户群拓展上的进展早已经进入了瓶颈，继续按照以前的方法并不能使如今的用户群数量得到有效增加。从任天堂的角度来看，是时候需要来一场“革命”，对现有的游戏方式和理念推翻掉并重新进行诠释，以改变人们对游戏的固有观点了，而Wii，就是任天堂的武器。当然，在这之前，任天堂已经派出了先锋大将：NDS。

## 创意，就是财富

记得任天堂刚宣布NDS理念的时候，不少人都对其嗤之以鼻：NDS的硬件性能虽然比GBA有了相当大的提升，但和索尼的PSP相比仍然有明显的差距，而NDS所谓双屏和触摸的新机能只不过是噱头而已，简单来讲，NDS是任天堂用来仓促应对索尼PSP挑战的半成品。如今两年已经过去了，任天堂和NDS用现实响亮的抽了那些人一耳光。现在回想一下就会发现，每次挑战任天堂掌机帝国的新秀们都比任氏的掌机性能强大许多，但每次笑到最后的，都是任天堂。不过这次的NDS和以往的情况不同，我们可以发现，NDS的成功，的的确确是和其新功能新创意引发的新游戏理念密切相关。看一下近两年日本游戏销量排行榜的前面就会发现绝大部分位置都被NDS游戏所占据，而这些大卖的NDS游戏里面，有许多并不是传统意义上的游戏，例如“脑白金”系列，这个引发了全球脑锻炼热潮的作品其实非常简单，然而也正是因为它的简单，反而使其获得了热卖。此外，根据日本的相关调研结果表面，如今购买NDS和在玩NDS游戏的人中，除了传统意义上的玩家，还有不少都是家庭主妇，正是这股新生力量的加入，才帮助NDS彻底压倒了索尼的PSP。所以，我们说“创意就是财富”，这句话的确是至理名言。

就游戏方式上的创新而言，Wii和NDS有着异曲同

的研发提供了动力。

### NDS遭遇严重缺货危机

05年的圣诞商战期间，NDS以一周60万的销量成为最大的赢家，但当时任天堂就存在主机出货量不足的危机。不久之后，NDS缺货的现象已经越来越严重，在日本很多家商店里都挂出了脱销的告示牌。由于日本国内NDS主机供不应求，加上年末NDS大作不断，部分游戏店铺便从其它渠道找来美版NDS主机贩卖，以满足消费者的需要。

**新闻评论■**当时的日版主机售价为14800日元，但新一批到货的美版蓝色NDS则要19800日元，虽然足足贵了5000日元，但头一批70台主机很快就被抢购一空，可见当时NDS在日本的人气远远超过了其它主机。

### 岩田聪透露革命发售日



任天堂社长岩田聪在接受采访时表示，每年的年末商战是一年中最重要的时期，在去年的商战中，任天堂凭借着NDS的优异表现，成为了商战的赢家，而今年很可能就是革命来扮演主打产品这个角色。岩田聪还说，考虑到零售商进货的需要，最佳的革命推出时机为感谢祭的前5天左右，也就是11月下旬。今年5月的E3上将展出接近成熟的革命规格，随后就可以投入批量生产。

**新闻评论■**NDS的缺货使得玩家对任天堂开始产生不满的情绪，此时岩田聪放出Wii的消息，部分原因就是要转移大家的注意力。

### 美国公布主机购买统计

近日，美国知名BLOG网站进行了一项次世代主机购买意向调查，这一调查不再像之前那样三大主机分散开调查，而是采取了组合的方法进行综合分析。在调查中，同时购买PS3以及Xbox360的比率只有8%，愿意购入PS3或者Xbox360的玩家都有意向购入任天堂的革命。在接受调查的4544名玩家中，愿意购入革命的玩家达到了84%。

**新闻评论■**此时美国公布的这则消息无疑为任天堂带来了更大的信心，Wii的名声已经逐渐盖过了另两个对手，看来价廉物美兼具创新的主机已经获得了认可。

## 2006年02月

### DS Lite相关细节完全公开




NDS Lite的公布完全是闪电式的，然而在消息发布后的十多天里，任天堂从未对这台改良型NDS的细节情况加以任何说明。几日后，任天堂官方终于公布了NDS Lite的相关情报，并公开了随主机捆绑发售的配件信息。

**新闻评论■**谁都没想到，任天堂解决NDS缺货的手段居然是推出新的机型。这招的高明之处在于不但让人们的不满情绪得到了缓解，而且就连已经购买过NDS的玩家也对新主机产生了兴趣。

## 2006年03月

### 革命首批开发套件发放

据美国游戏媒体的报道，北美任天堂分公司已经正式将1000多个革命手柄的开发套件派发到各个游戏软件开发商的手上。任天堂首批革命的手柄开发套件完成度并不高，本次派发的仅为一个有线手柄和一个长形的接收器，官方并没有派发革命主机的开发套件，但可以把接收器设备安装在NGC主机的记忆卡接口上，用NGC主机来暂时代替革命主机的开发套件。

**新闻评论■**用NGC代替Wii的开发机，这种做法于索尼和微软来说是不可想象的，就好比用PS2来开发PS3游戏，这根本不可能实现。然而这也说明了任天堂的聪明之处，新主机不见得要多高端，能让玩家们喜欢就行。

## 2006年04月

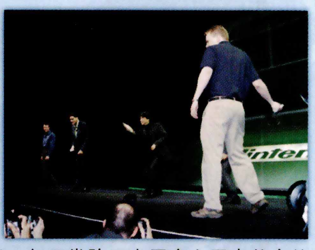
### 任天堂公布上财年业绩

根据外汇市场的动向，2005年11月24日的中间决算发表时，任天堂曾公布过2006年3月期（2005年4月1日至2006年3月31日）的业绩预想，而本次他们在一些方面进行了修正。关于连结业绩的修正主要是因为日元比价的下跌，结果导致上次发表的外汇差额大幅度增加，所以经常利益和纯利也都增加了。NDS的热销也是导致总销售额、经常利益和本期纯利增加的主要原因。

**新闻评论■**看看任天堂的业绩，他们的日子明显比索尼要好过得多，似乎人们更加有理由相信，次世代主机将会是Wii的天下。

## 2006年05月

### 06年E3展上演索任大战



去年的任天堂一度利用索尼和微软的斗争来弱化彼此，从而让自己获得有利的生存点。而今年的E3展，任天堂终于等到了崭露头角的大好时机。任天堂除了在展会上展出革命的游戏外，还公布了手柄的应用和主机的相关规格。综合任天堂和索尼将要展出的内容，我们可以看出这次E3同时成为索尼和任天堂的最重要宣传阵地，这两个厂商的直接交锋将会从5月正式开始，并一直延续到新主机的发售。

**新闻评论■**本以为任天堂和索尼会在E3上比拼新主机的消息，然而实际上火药味也没有那么浓。因为两家厂商所走的路线不同，因此碰撞并不激烈。

### 任天堂发表上年度业绩

任天堂于5月25日发表了2005会计年度业绩报告，报告中总结了年度财务状况以及各主机平台的销售数据，任天堂还在业绩发表中表示，Wii主机的价格将不会超过25000日元。报告中指出，2005会计年度任天堂的营业额为5092亿4900万日元，比前一年度下降了1.2%，营业利润为903亿4900万日元，比前一年度下降了19.0%，通常利润为1607亿5900万日元，比前一年度上升了10.6%，纯利润为983亿7800万日元，比前一年度上升了12.5%。在主机的销售方面，包含NDS与NDS Lite在内，推出至今16个月的累计销售台数已突破1600万台。

**新闻评论■**任天堂的捷报频传已经慢慢被人习惯了，NDS的迅猛势头也在今年得到了稳定持续的发展。

## 2006年06月

### Wii图形芯片性能曝光

Wii首发游戏《赤钢》的制作人之一Xavier Poix透露了好莱坞图形芯片的最新细节。Wii处理器性能介于AthlonXP 2400+和AthlonXP 3000+之间。Wii游戏主机系统内存工作频率为650MHz。好莱坞图形芯片在以480P分辨率运行时，将开启4X反锯齿和8X各向异性过滤，可以让游戏以60fps 480P宽屏分辨率运行。好莱坞图形芯片渲染管线是GameCube图形芯片渲染管线数目的2倍，即8条渲染管线，好莱坞图形芯片还负责处理物理计算加速，将Wii处理器的计算任务量卸载了不少。

**新闻评论■**任天堂官方对于Wii的性能规格几乎没有提到多少，而依照游戏制作人所说来看，Wii的性能还真是很平常，任天堂把希望全都寄托在游戏性上了。

### Wii北美首发游戏公开

国外购物站GameStop在6月下旬的时候先于官方确定了北美地区Wii的游戏名单，其中还隐约透露了Wii

的上市讯息。北美地区已经确定会上市的游戏共计10款，但首发时应该不止这个数字。而在这些游戏中，有3款游戏的发售日确定为2006年10月2日。

**新闻评论■**现在看来，这个网站纯属在捏造新闻，为的是吸引人们的注意。当任天堂公布了Wii将在11月以后发售的时候，“10月2日”的软件也就越发显得可笑了。

## 2006年07月

### 任天堂给布什总统的礼物



美国现任总统布什在7月7日那天迎来了自己60岁的生日，任天堂美国公司送给布什总统一套DS Lite以及一款DS游戏作为生日礼物。不论任天堂此举是出于什么目的，这次的宣传手段倒是非常奇特，受关注程度也不亚于一般广告，并且付出的代价极低。

**新闻评论■**商家用来宣传自己产品的手段真是千奇百怪，这次任天堂送给布什的《大脑年龄》游戏，不知是为了显示自己的软件对于智力开发非常有效，还是讽刺布什的智商有问题。当然，后者不过是大家的笑谈罢了。

### 日本地区NDS销量近千万

根据日本游戏杂志进行的调查统计，日本地区NDS主机累计销售台数已于7月3日突破900万台大关，预估将可于8月底以前突破千万台大关。在游戏销售方面，日本地区2006上半年度的游戏软件销售总额为2770亿日元，比去年同期的2070亿日元增长了30%，其中NDS的《DS脑力强化训练》以257万套的销量夺冠，超越了PS2《最终幻想12》的229万套，销售前10名的游戏中，NDS的游戏占了7款，并且全部都是任天堂所推出的。

**新闻评论■**还能说什么呢？NDS的销量连索尼都已经佩服得五体投地了，并在后来公开承认了PSP在销售方面不敌NDS。当时预计NDS将在8月底突破一千万的销量，结果时间整整提前了一个月，7月底该掌机的销量就达成了这个数字，并且造就了日本地区最快的主机销售速度纪录。

### Wii游戏开发人员提前泄密

某Wii游戏的制作人员在接受国外媒体采访时透露了部分Wii手柄的部分规格信息。其中包括了手柄电池的续航能力、数据同步与识别还有手柄的其他细节功能。Wii手柄是采用2.4GHz的蓝牙无线技术与主机进行实时数据交换。同时手柄主要包含了两种技术：红外线准确点对点定位和控制器实时加速、倾斜位置捕捉功能。所以手柄的续航能力也会随着使用功能的不同而有很大的差别，理论上最高可以支持60小时，而功能全开的话将低于30小时。

**新闻评论■**不知是任天堂口风紧，还是别有打算。Wii的消息总是从别人的口中传出，因此在当时来说也不敢完全相信。

## 2006年08月

### 口袋妖怪主题DSL公开

日本POKEMON公司推出以NDS《口袋妖怪 钻石/珍珠》为主题的特制NDS Lite主机与游戏同步发售。主机以黑色为底色，上盖印有两大神兽的图样，主机内部则是独特的金属光泽黑色涂装，与9月2日推出的“喷射黑”款式的塑料消光黑不同。这款主机于9月28日起于日本各地的口袋妖怪中心店面销售，定价16800日元（含税），1人限购1台。

**新闻评论■**之前任天堂接连推出了NDSL的糖果粉和喷射黑两种配色，其受欢迎程度都比较高。然而一旦与口袋妖怪沾上边，则就需要“限购”了。很难想象，连只是印有口袋妖怪图案的掌机都会如此受欢迎，那么游戏发售的时候，玩家们会疯狂成什么样子。

## 2006年09月

### 口袋妖怪首发销量近百万



2006年9月28日，《口袋妖怪 钻石/珍珠》发售！各大游戏店前都毫无悬念地排起了长龙，销售数量也在首日就接近百万。除了游戏店的火爆销售场景，位于东京的口袋妖怪中心里的热闹景象更是令人吃惊。在早上6点的时候，这里就聚集了超过100人，7点的时候已经达到了300人以上。随着开店时间的临近，聚集在这里的人也是越来越多，到9点正式开店的时候，门口已经聚集了700多人。开店之后因为顾客流量太大，所以场面上稍微有些混乱，顾客们都在疯狂抢购口袋妖怪限量版主机、游戏和周边，到10点的时候，由于入场人数已经超过了800人，官方不得不开始限制入场人数。最终，《口袋妖怪 钻石》首日销量约为52万，消化率82%，《口袋妖怪 珍珠》首日销量约42万，消化率为68%。

**新闻评论■**去年年底的时候，《马里奥赛车DS》、《动物之森》、《脑白金》等作品将NDS的销量一度提升到每周60万台，而且当时也处在年末的黄金档期。而到了《口袋妖怪 钻石/珍珠》发售的时候，NDS的销量也达到了这个数字，并且持续的时间更长。这一系列真的不愧为“怪物软件”。

## 2006年10月

### Wii游戏开发大幅简化




任天堂与AiLive联合发表，将合作推出针对Wii主机所设计的新一代人工智能动作辨识技术“Live Move”，借由创新的技术来提供给Wii更精准的动作辨识能力，加速游戏的开发。Live Move是应用AiLive研发的动作辨识技术，让Wii的游戏开发者无须自行编写程序或脚本，就能简便地在游戏中整合动作辨识功能，当游戏执行时，即可由预先输入的动作范例中，精确辨识出玩家的动作，让开发者无须顾虑技术细节，而能专注于内容的创作上。通过此技术，Wii主机将具备更丰富多变的动作辨识能力，不再局限于简单的挥舞，而能输入包括突刺、扭转等动作，以及字体书写辨识。

**新闻评论■**Wii的游戏提倡的就是简单轻松，那么游戏开发厂商在制作时就必须投入更多的精力来适应新主机的功能。新事物诞生的初期都是需要探索和尝试，其中存在失败挫折也很难免，新技术的推出使得Wii不断完善，也让玩家对Wii的担心减轻了一些。

### NDS可作为Wii手柄使用

POKEMON公司公布，首款Wii平台的《口袋妖怪》系列最新作品《口袋妖怪 战斗革命》除了单独游戏之外，还可与NDS版新作“珍珠/钻石”进行联动，让玩家使用“珍珠/钻石”中培育的口袋妖怪来进行战斗，还能以NDS来充当Wii的手柄，通过触控屏幕来进行操作。此外还支持任天堂Wi-Fi联机服务，让玩家可以通过网络与远程玩家进行对战。

**新闻评论■**NDS和Wii的联动是任天堂一开始的构想，就像GBC和N64、GBA和NGC一样。这次《口袋妖怪》系列的最新作品率先利用到了这一功能，相信到时这款作品的销售成绩又会变得不可限量了。

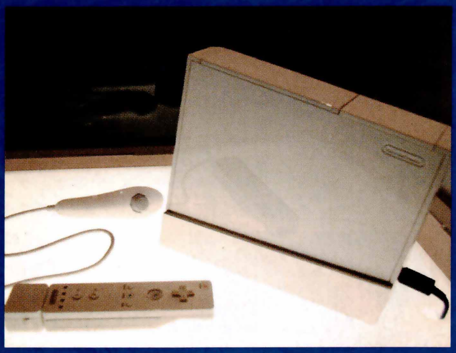
□文/北斗、小沛

工之妙，而且比前者走的更加彻底。双节棍一般的手柄以及体感游戏理念的引入，使得Wii上的作品可能真正会改变人们以往对游戏的看法。如果这些性能更能够被厂商们有效的运用，那么Wii的确是非常值得期待的。不过正如以往一样，在新主机初期只能靠任天堂自己用实际行动来证明Wii的价值和魅力所在，在对待新主机的选择上，游戏厂商开始时都是相当小心翼翼的，毕竟人家的目的是为了赚钱，特别是在对待Wii这种极具个性的新主机时，更不能贸然选择。所以任天堂必须倾注全力用自己的王牌作品来打开局面，推动主机普及量的提升，用软硬件的实际销量来说话，才能真正吸引第三方厂商们的加入。正因为如此，我们才看到了Wii多达22款的豪华首发游戏阵容，以及作为首发登场的任天堂超人气作品“赛尔达”和“马里奥”。好的创意，的确有可能创造出大笔的财富，但真正实现起来，除了创意之外，还需要实施、监控、发展等等一系列环节准确无误的运行。NDS取得了成功，并不代表Wii也一定能取得成功。

## 任天堂、革命、血酬定律

事实上，虽然NDS的成功坚定了任天堂“革命”的决心也坚定了不少玩家支持Wii的决心，不过许多业内分析家却担心：会阻挡Wii革命脚步的，很有可能恰恰就是任天堂自己的NDS。因为在今年年底之前，任天堂还有44款NDS游戏预定发售，其中不乏“恶魔城”、“勇者斗恶龙怪兽篇”、“我们的太阳”等优秀作品，而9月底发售的“口袋妖怪”引起的新一轮PM热肯定是会持续相当一段时间的。现在的关键问题就是，虽然我们习惯性的会将掌机和家用机区分开来，但其实两者用户群的重叠部分很大，而不管是中国玩家、日本玩家还是美国玩家，大家口袋里的银子都有限，当你的钱只够买一台主机的时候，即使只需要你在NDS和Wii之间进行选择都会相当令人头疼，而会为此头疼的，除了玩家之外，还有任天堂自己。尽管最终银子都会流入任天堂的腰包，但如果因为这个原因而影响到Wii的首发普及量以及市场占有率的话，可就得不偿失了。地主家也没余粮啊，怎么办？

最后我们再回到本文开始的地方：为了把蛋糕做的更大获得更多利润，所以任天堂要用Wii来“革命”。作为玩家，我们期待着任天堂和它的Wii能够真正为我们带来全新理念的游戏方式，如今也的确需要有任天堂这种个性与实力兼备的厂商来挑起打破业界沉闷气氛的重任了。曾经有人总结出一条血酬定律，这里编者用比喻的形式来做个通俗的说明——“普通人收入一般但生活平稳，小偷收入比普通人高但得冒着蹲班房的危险，至于大块吃肉大碗喝酒大秤分金的强盗土匪们，实在不值得羡慕：因为他们干的都是随时会掉脑袋没命的勾当”。虽然这里举的是反面教材，不过“期望价值越高、潜在风险越大”的血酬定律倒是得到了很好的诠释。同样，对任天堂而言，如果“革命”能够成功，那么前景的确很美好，不过，任天堂和它的Wii走的革命创新之路，注定将布满荆棘。Wii的明天会是怎样？下一个NDS、还是下一个VB？我们期待着时间来给出答案。



↑展柜里的Wii即将正式发售，它是否能够如同任天堂所宣称的那样，给游戏业界注入全新的空气与活力呢？

# 最期待TOP15

2006年第23期（统计时间2006年10月25日－11月7日）本期截至统计日期共收到有效选票904张

本期新上榜的游戏是NDS上的恶魔城最新作，本作由于是KONAMI的美国开发组负责制作的，所以可能给玩家们的感觉会比较特殊，其实光是这次人设风格上的变化就已经是非常大的了。所以尽管游戏在系统上也引进了不少新要素，但是实际效果如何，目前还不得而知。

## 1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

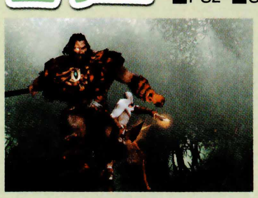


《最终幻想13》的主题将是“纠纷，反抗，还有决心”。本作的制作是以当初开发FF10-2的职员为中心，加入了希望向PS3这个新硬件挑战的职员，就像制作PS2上的第一款FF10时一样，都有着为新硬件开路的精锐部队的感觉。

**前回1位，本次计票526。**

## 2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



游戏中另外一种新出现的敌人是使用两把斧头外表及其丑陋的生物，目前还不知道它的名字，平常对付它们并不困难。不过如果附近还有一种独眼巨人的敌人的话，那么当后者抬起头的时候，使用双斧的怪物就会爬到其头上“驾驶”独眼巨人与我们战斗。

**前回2位，本次计票493。**

## 3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元



主人公除了剑和鞭子以外还有第三样武器，该武器有两种子弹，一种是普通子弹，无数量限制；还有一种精灵子弹，由8种属性不同的精灵力量产生，不同属性的子弹会对敌人造成不同的状态效果，威力非常大，不过数量有限。

**前回4位，本次计票464。**

## 4位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



“章鱼迷彩”的使用方式是自动开启，当玩家在原地静止几秒钟不动，“章鱼迷彩”便会自动开启，开启之后的迷彩色彩将会根据场景周围的环境自动调解色差的变化，以达到最好的伪装效果，不过，Snake身上所装备的武器不会随之变色，这一点需要注意。

**前回5位，本次计票427。**

## 5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.1.25 ■7329日元



本作将会在GBA版两作的基础上增加新的原创角色和机体，而在剧情上，本作相当于是之前两作的集合，并且增加了两作之间的剧本以及2之后的剧本。知名动画演唱者水木一郎演唱了自己创作的本次活动主题曲《钢铁之心》。

**前回4位，本次计票401。**

## 6位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.22 ■7240日元



本作是当年PS上非常优秀的经典作品，围绕着数把圣剑展开的剧情跌宕起伏，让人欲罢不能。如今PS2复刻版发售在即，让众多传说饭们非常期待。 **前回6位，本次计票378。**

## 7位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



新公布的女角色Kyrie是“教团骑士”团长的妹妹，同时也是祭祀活动“魔剑祭”的歌姬。Kyrie是本作主角尼禄唯一愿意亲近的人。 **前回7位，本次计票366。**

## 8位 龙如2

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■价格未定



10月21、22日两天，世嘉在大阪举行了世嘉PS2黑帮游戏《龙如2》的盛大体验会。主办方还特意请来了制作人名越稔洋和日本人气女优夏目娜娜助兴。 **前回8位，本次计票325。**

## 9位 最终幻想6

■GBA ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



本作中的菜单是以GBA版的FF4为基础重构的，游戏中的音乐将达到8个，增加了人物头像，战斗背景画面的质量有所提升，增加了怪物图鉴和音乐模式。 **前回9位，本次计票317。**

## 10位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



开发团队对游戏环境的刻画非常注重，系列一大特征就是让玩家在黑暗潮湿的环境中缓慢移动，而本作的环境则是更为光明、更为开阔的世界。 **前回12位，本次计票304。**

## 11位 赛尔达传说·黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



在这次的“黎明公主”中玩家只需将常用的武器与遥控器上的十字键设置对应关系即可迅速切换武器，而无需像以前那样还得打开菜单。 **前回10位，本次计票289。**

## 12位 光环3

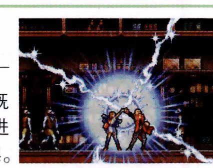
■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



微软表示，本作的日版也将于2007年内在日本发售。根据以往的经验来看，虽然光环系列在欧美人气相当高，但在日本的销量其实并不理想。 **前回11位，本次计票273。**

## 13位 恶魔城·废墟的肖像

■NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2006.11.16 ■5229日元



游戏制作人五十岚浩司透露表示，游戏将支持双打，玩家既可以通过本地局域网连接，也可以通过Wi-Fi无线通信连接进行双打游戏。 **新上榜，本次计票244。**

## 14位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



据悉，整个游戏分为很多短小的章节，玩家可以在短时间内完成一段故事。游戏的主线很长，除了必然要加入的男女主角之外，其他的伙伴还会有很多。 **前回13位，本次计票238。**

## 15位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年冬 ■价格未定



战斗方面，前作的特殊技在本作中得以改良，按键为发动普通攻击，按住为蓄力攻击，满足一定条件可以发动“特殊攻击”，实现强力的攻击。 **前回14位，本次计票214。**

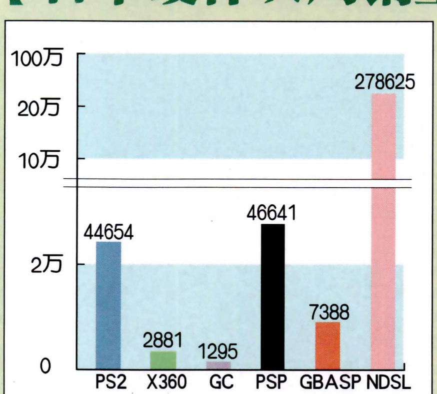
【榜评】最近在《天下足球》中有一个弗格森VS温格的恩怨史小专辑，里面回顾了97-98赛季中阿森纳与曼联的比赛，然后仿佛是突然之间，阿森纳球员鲜红队服上的“Dreamcast”字样以及希曼身上的“SEGA”直接就印入了眼帘。也就是在这一刻，才依稀回想起来世嘉当年的辉煌。当世嘉还是以硬件商的姿态在游戏业界奋斗的时候，它给人的印象就是一个屡败屡战永不放弃的斗士；然而当它最终不得不放弃硬件全力转向游戏软件开发之后，“世界第一游戏软件商”的豪言并没有实现，相反，其继续下滑的趋势仍然继续着，知名制作人也一个接一个的出走。如今的世嘉身上，已经全然没有了当初的霸气，关注它的目光也越来越少，难道世嘉和它的辉煌最终只能成为往事、只有当人们偶尔怀旧的时候才能再次回想起来吗？怀念SEGA以及DC时代的枪手。

# 最流行TOP15

还真是让本人给言中了，这期GBA上的《最终幻想5》复刻版成功登上了最流行排行榜，就游戏本身的素质而言，这个成绩的确是实至名归的。另外，由于本作的SFC版早就已经由国内的汉化小组们制作过汉化版，再加上这次的GBA版FF5剧情方面没有任何的变化，听说国内有汉化小组在游戏发售后就已经着手研究中文版的翻译和制作，相信不用太长时间应该就会推出了。倒是NDS上的《口袋妖怪·钻石/珍珠》，因为汉化所需的工作量巨大，估计还需要等上挺长一段时间。

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想12<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元 | 计票:509 |
| 2 | 实况世界足球·胜利十一人10<br>■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元 | 计票:467 |
| 3 | 生化危机4<br>■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元 | 计票:441 |
| 4 | 新·鬼武者 梦之黎明<br>■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元 | 计票:406 |
| 5 | 王国之心2<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元 | 计票:388 |
| 6 | 恶魔城·黑暗的诅咒<br>■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元 | 计票:363 |
| 7 | 龙珠Z爆发!NEO<br>■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元 | 计票:355 |
| 8 | 王国之心2<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元 | 计票:336 |
| 9 | 北欧战神传2·希尔梅里亚<br>■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元 | 计票:312 |
| 10 | 口袋妖怪·钻石/珍珠<br>■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 计票:301 |
| 11 | 梦幻之星·宇宙<br>■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元 | 计票:287 |
| 12 | 最终幻想3<br>■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元 | 计票:265 |
| 13 | 最终幻想5A<br>■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元 | 计票:253 |
| 14 | 实况世界足球·胜利十一人9<br>■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元 | 计票:239 |
| 15 | 战国无双2<br>■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元 | 计票:217 |

## 【日本硬件双周销量统计】




【榜评】这段时间以来NDSL在日本的销量一直保持着持续上涨的势头，这两周的销量达到了将近28万，而GBASP这款“老”掌机的销量也有所上涨，任氏的主机之中目前只有GC的销量越来越低，双周一千份多点的销量看来只能安心等待新主机Wii的发售了。PS2方面，由于最近其上并没有太好的大作级软件发售，所以销量方面再次下降，同样即将迎接其接班人PS3的到来。（本期统计时间：2006.10.16–2006.10.29）

## 英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.10.22–2006.10.28

| 名次 | 机种 | 游戏名 | 厂商/发售日 | 类型/价格 |
|---|---|---|---|---|
| 1位 | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人10 | 厂商：KONAMI<br>发售日：2006.10.27 | 类型：体育竞技<br>价格：39.99英镑 |
| 2位 | PS2 | FIFA 07 | 厂商：EA<br>发售日：2006.9.21 | 类型：体育竞技<br>价格：39.99英镑 |
| 3位 | PS2 | 恶霸 | 厂商：ROCKSTARS<br>发售日：2006.10.27 | 类型：动作冒险<br>价格：39.99英镑 |
| 4位 | X360 | 分裂细胞·双重间谍 | 厂商：UBI<br>发售日：2006.10.20 | 类型：第一人称射击<br>价格：49.99英镑 |
| 5位 | PS2 | 疤面煞星·掌握世界 | 厂商：VU Games<br>发售日：2006.10.13 | 类型：动作冒险<br>价格：29.99英镑 |
| 6位 | PS2 | 老虎伍兹高尔夫锦标赛07 | 厂商：THQ<br>发售日：2006.9.1 | 类型：体育竞技<br>价格：39.99英镑 |
| 7位 | PS2 | 乐高星球大战2最初的三部曲 | 厂商：ACTIVISION<br>发售日：2006.9.11 | 类型：动作冒险<br>价格：39.99英镑 |
| 8位 | PS2 | BUZZ！问题大挑战 | 厂商：SCEE<br>发售日：2006.5.14 | 类型：益智游戏<br>价格：24.99英镑 |
| 9位 | PS2 | BUZZ！初级：丛林聚会 | 厂商：SCEE<br>发售日：2006.10.20 | 类型：益智游戏<br>价格：39.99英镑 |
| 10位 | PS2 | 汽车总动员 | 厂商：THQ<br>发售日：2006.7.14 | 类型：赛车游戏<br>价格：34.99英镑 |

【榜评】终于，欧版WE10在十月底正式登陆欧洲，虽然世界杯已经闭幕4个多月了，不过这丝毫影响不了玩家们的热情，本作刚发售就轻松获得了英国家用机游戏排行榜的第一名。紧随其后的仍然是EA的FIFA07，足球果然不愧是世界第一运动！《恶霸》的欧版和美版几乎是前后脚发售，不过其美版原名是“BULLY”，而欧版原名则改成了“Canis Canem Edit”，翻译过来就是“狗咬狗”的意思，其中含义颇值得玩味。



↑由SCEE发行的“BUZZ”系列益智游戏在英国的人气高涨，系列两作都上榜了。

## 日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.10.2–2006.10.15

| 名次 | 游戏 | 销量 |
|---|---|---|
| 1位 | NDS 口袋妖怪·钻石<br>■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 销量 267286 |
| 2位 | NDS 日常知识训练DS<br>■任天堂 ■益智游戏 ■2006.10.26 ■3800日元 | 销量 191597 |
| 3位 | NDS 口袋妖怪·珍珠<br>■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元 | 销量 181679 |
| 4位 | NDS 暴风传说<br>■BANDAI NAMECO ■角色扮演 ■2006.10.26 ■5040日元 | 销量 89018 |
| 5位 | PS2 传颂之物 献给逝者的摇篮曲<br>■AQUAPLUS ■模拟游戏 ■2006.10.26 ■8190日元 | 销量 83166 |
| 6位 | NDS 汉检DS<br>■任天堂 ■其他 ■2006.9.28 ■3990日元 | 销量 67689 |
| 7位 | NDS 新超级马里奥兄弟<br>■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元 | 销量 61459 |
| 8位 | PSP 皇牌空战X·虚伪之空<br>■BANDAI NAMCO GAMES ■飞行射击 ■2006.10.26 ■5040日元 | 销量 61190 |
| 9位 | GBA 最终幻想5A<br>■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■5040日元 | 销量 48812 |
| 10位 | NDS 更锻炼大脑的DS训练<br>■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元 | 销量 46466 |

【榜评】自从“脑白金”系列全球大卖以来，这类题材的NDS游戏似乎就代表了高销量高利润，特别是任天堂自己开发的作品。例如本期日本游戏销量榜第二的《日常知识训练DS》也是这种游戏，这种小品级游戏的单周销量竟然盖过了如今风头正劲的《口袋妖怪·珍珠》，实在是强悍！NDS上的《暴风传说》单周销量将近9万份，说老实话，这款传说量产化的NDS版“暴风”素质挺让人失望的。

### ■本期中国电玩榜奖品



# 新·剑铳传奇强势袭来。




↓High Time！？猛烈的一击将敌人挑飞到空中。与但丁不同的是，尼禄并非用剑，而是用脚踢来做出这个动作。其后是否也有强力的追加打击呢？




## 延续系列中的经典设置让老玩家们可以轻松上手——

《恶魔猎人4》是PS3平台上最受关注的动作游戏之一，在本刊之前的特别报道中，已经带来了《恶魔猎人》的相关故事、人物设定等方面的资料。而本期我们则将目光投向游戏的动作系统方面，为大家介绍新主角尼禄所拥有的各种技能。

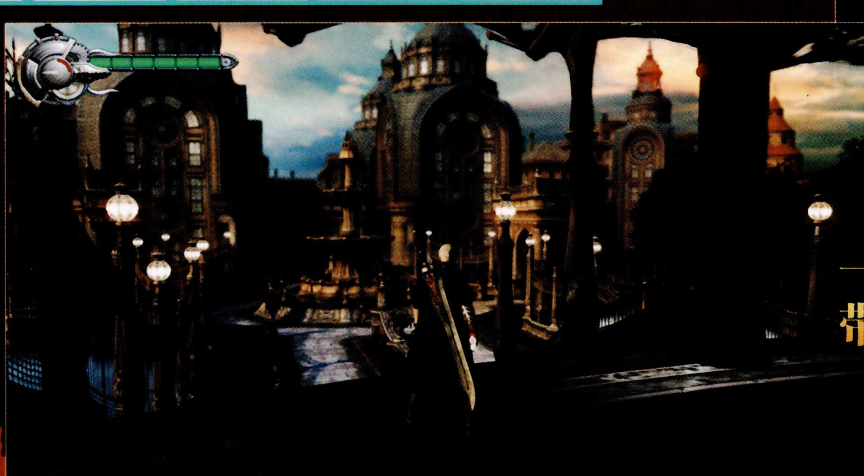
系列的老玩家对于新作的操作将不会有任何陌生的感觉。尼禄除了在外形上酷似但丁之外，基本的行动方式也与但丁相差无几。PS3手柄的□键对应开枪，尽管尼禄手中的是一把大号的左轮而不是像但丁那样使用双枪，但他同样可以以极高的速度连射，对空中的敌人形成悬浮效果。按下△键尼禄会挥舞巨剑攻击，通过不同的按键节奏也可以形成各种方式的Combo。×键是跳跃，而○键则是尼禄独有的“恶魔之腕”，用起来感觉与前作的“战狼拳套”颇为类似——当然，其中还蕴涵着更多的秘密！

DEVIL MAY CRY 4

| PS3 | 本刊译名：恶魔猎人4 | | | | CERO 審査予定 |
|---|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 价格未定 | 发售日未定 | | |
| 动作 | 蓝光光碟 | 日版 | 游戏人数未定 | 记忆容量未定 | |

□文/荇菜





→黄昏时刻，天边的云彩已经被夕阳映红，尼禄独自行走在华灯初上的街市之中。周围的建筑具有中世纪的华丽风格，看起来颇为静谧，但危机就潜伏在其中。

## 一气呵成的超流畅动作，带来毫无凝滞的快感。

《恶魔猎人4》将在PS3主机高分辨率画面的基础上，以秒间60帧的速度运行，力求带来最流畅的动作体验。尽管在TGS所放出的试玩版中画面显示还存在着一些小小的瑕疵，但制作人表示他们将尽全力在最终的版本中为玩家展现完美的效果。

# 猎人与魔物间永恒的战斗


©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

## 右腕中所蕴藏的“恶魔之力”将会在什么样的情况下释放？

大家在《恶魔猎人》系列以前各代中早已熟悉的招式在本作中也一一保留下来。例如按住R1键之后将摇杆推前并且按△键，尼禄就会向前猛冲，用巨剑做出突刺的动作，类似于但丁的“Stinger”，对于前方的敌人造成强大的伤害以及吹飞效果。R1键+摇杆后方向+△键则是类似于“High Time”的招式，可以把敌人踢到空中，接下来还可以跳起来追打。而尼禄与但丁最大的不同当然就是“恶魔之腕”的运用了。由于有了这个系统，尼禄相当于同时拥有了枪、剑和拳三种武器，在战斗中可以有更多随心所欲的组合。尼禄的右手肘部以下发出红光的部分还能瞬间延长到数米开外，抓住敌人之后将它拉到尼禄的身边，甚至还可以将在上一轮攻击中被吹飞的敌人抓回来继续追打。熟练掌握这个系统之后，就能打出更加赏心悦目的连击，将周围的敌人迅速消灭了。



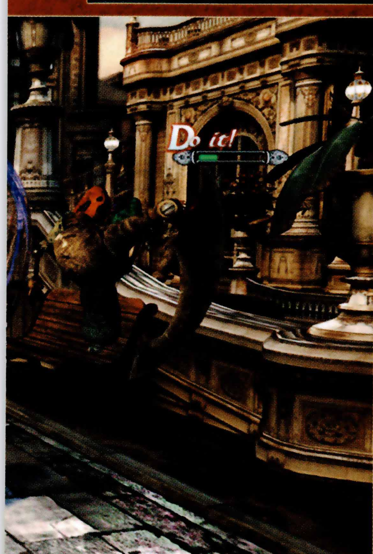




# 教团骑士的特制新武器

根据故事设定，《恶魔猎人4》的主角尼禄只是一个肉体凡胎的普通人，而并不像但丁一样拥有恶魔的血统。因此尼禄不可能像但丁那样变成魔人形态。但制作人也曾经透露过，身为“教团骑士”的尼禄能够以凡人之力与魔物对抗的秘密就在与他特制的剑上。在尼禄手持的巨剑剑柄上有类似开关一样的装置，开启之后就能激发使用者的能力，使得剑本身也具有了“推进力”一样，相信本作中的“魔人发动”（Devil Trigger）系统也将以此作为基础。不过，这是否意味着尼禄更换近战武器之后就失去了相应的能力呢？

当然，在系列中各代中一直受到好评的“连击评价”系统也将保留下来。连击评价系统将以《恶魔猎人3》作为基础，并且根据玩家的反馈意见做出了一些调整。简而言之，只要不断变换招式、以华丽的连击打倒敌人，并且保证自己不受到伤害，连击评价就会一直上涨。评价的等级仍然和以前一样，以醒目的字眼显示在屏幕上，从“Come On”、“Big Ups”、“All That”一直到更高的“Slammin' Beat”等等，而每个词的第一个字母就表示了从低到高的C、B、A、S等评价等级。总之，以最酷、最华丽的招式无情地打倒敌人，兼顾动作性和观赏性，这就是Devil May Cry的真髓！




↑→《恶魔猎人》系列中的敌人设计一向具有独特的风格，在本作中也不会例外。在预告片和试玩版中登场的敌人虽然种类不多，但是都给人留下了深刻的印象。一种普通的杂兵类似于用各种零件拼凑而成，而在另外一个场景中则可以见到一只巨大的炎魔。

## 充满野性风格的战斗方式谱写“史上最酷魔剑士”新篇章

《恶魔猎人4》的故事发生在3代的故事之后十多年，此时但丁已经是一个三十多岁的中年人，无论是性格设定还是战斗风格比起当年的毛头小伙都已经有了不小的差别。而新主角尼禄则正好继承了青年但丁那种狂野不羁的战斗方式，各种连续技的组合比起前作来更加自由流畅，无论是地面还是空中，尼禄都可以用枪和剑毫不留情地给敌人致命的打击。随着故事的发展，两位恶魔猎人之间还会擦出夺目的战斗火花！

## 面对来自远古传说中的炎魔年青的尼禄是否能从容应对？



# 你不能错过……

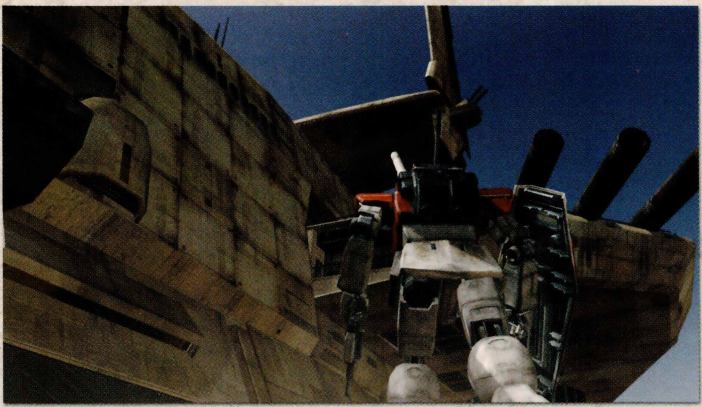
M O B I L E S U I T

# GUNDAM

## Target in Sight



从公开的机体来看，这款作品是以一年战争为背景制作的，各位玩家应该已经对这个游戏有一定的认识了。无论是那充满魄力的画面还是精细到每一个细节的刻画都是为了突出真实二字，给玩家一种在真实世界中驾驶机动战士的感觉，正是本作的目标。虽然在这里可以看到的只是一些静态的画面，而在公布的影像里机体的动作会显得更加地流畅，从光剑的质感和击中敌方机体的感觉，加上敌方身后建筑物的倒塌，整个动作一气呵成。PS3手柄取消振动不知道会不会对临场感造成负面的影响，如果攻击和被攻击时能够配合手柄的振动势必会有更真实的感觉，产生更大的魅力。



→除了机动战士，各种各样其他的战斗单位也将逐一登场，包括途中这个体型巨大的家伙。

| PS3 | 本刊译名：机动战士高达 目标锁定 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 6980日元 | 2007年11月11日 | |
| 动作 | 媒体未定 | 日版 | 1人 | 记忆容量未定 |



→扎古是高达世界里的名机体，通过PS3的刻画使其外观威风凛凛。

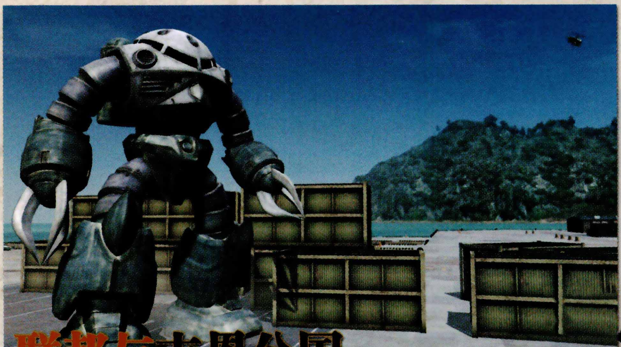
## 在全新的平台迎接残酷的战斗！



这次各种机动战士的不同部位都有各自的耐久值的概念。当某个部位的耐久降为零就会破坏掉，这时在攻击或防御方式上就会有一定变化，如双手都被破坏时武器也就只剩下头部的机关炮。这一点对敌我双方是通用的，如何保护好自己变得更为重要。这一系统在之前的很多游戏中已经出现，但是精细到这种程度的游戏恐怕非本作莫属了。

这次将要登场的都是站在高达历史原点上的机体，从吉恩公国的扎古到地球联邦军的吉姆。或许以现在的眼光来看有些过于简陋，但是这些确实是见证了那个时代的机体。从现在得到的消息来看，已经确定登场的机体有陆战用高达、吉姆、陆战用吉姆、吉姆加农、扎古、扎古II以及炮击型扎古，预计大魔和老虎也应该会一同登场。不过似乎真正的高达系列机体并未活跃在镜头中，而且这次的舞台似乎是完全集中在地球上，也许真实表现宇宙空间对主机的性能有着更为苛刻的要求？难道这次会和《卫兵坠落之地》一样是个完全的有重力量产型机体大作战？

## 沙漠战场对于机动战士影响巨大 非洲大沙漠上风沙肆虐的残酷战场



## 联邦与吉恩公国 机动战士之间生死角逐



宇宙世纪，月球上已经建立起有人类定居的都市，在宇宙空间中也出现了大量的人造殖民卫星群，人类正处于一个开拓的时代。然后，居住于地球的传统实力地球联邦却对宇宙空间的殖民卫星群采取了高压的政策。最终，提倡激进思想的吉恩公国为了争取战略上的主动与自治权，终于在宇宙世纪0079年1月3日向地球联邦发出了宣战布告。机动战士之间的战斗也因此拉开帷幕。

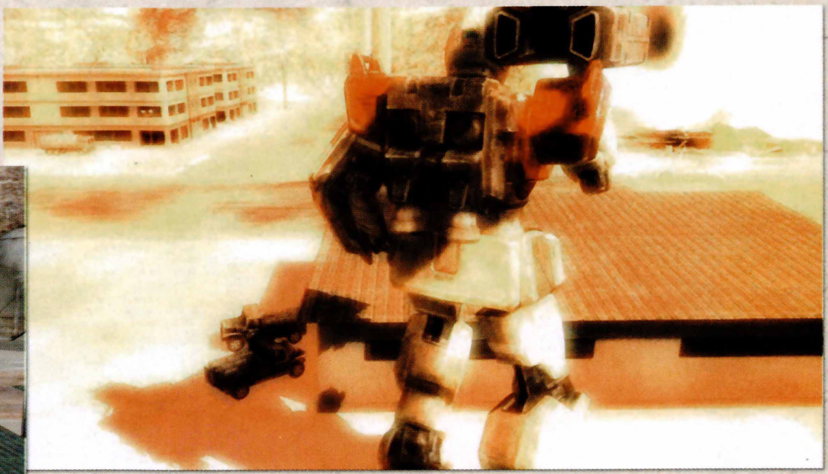
# 首次来到真实世界中的机动战士们



©创通エージェンシー–サンライズ

## 机动战士时刻保持着警惕 以防自己背后悄悄接近的敌人

↓→游戏中的地形相当复杂，加上敌我双方的位置不同，如何有效利用队友的掩护和掩体来保证自己能神出鬼没般出现在敌人的背后成了关键。

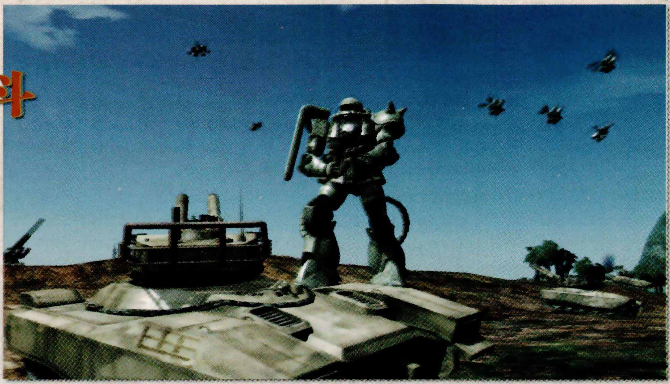




↑大大家可以看出画面的动感，结合背景产生的层次感相当优秀。

## 损坏趋于真实 体现逼真的战斗

除了机动战士，各种其他的战斗单位也将登场，从最原始的装甲车到高达世界的战车，包括飞机等等在内实现了海陆空三方面的战斗。令人怀念的60式战车会登场吗？更加令人期待的海战会出现吗？从现在公布的资料来看，被人造殖民卫星撞击后的已经荒漠化的澳大利亚和北非是战斗的主要舞台。

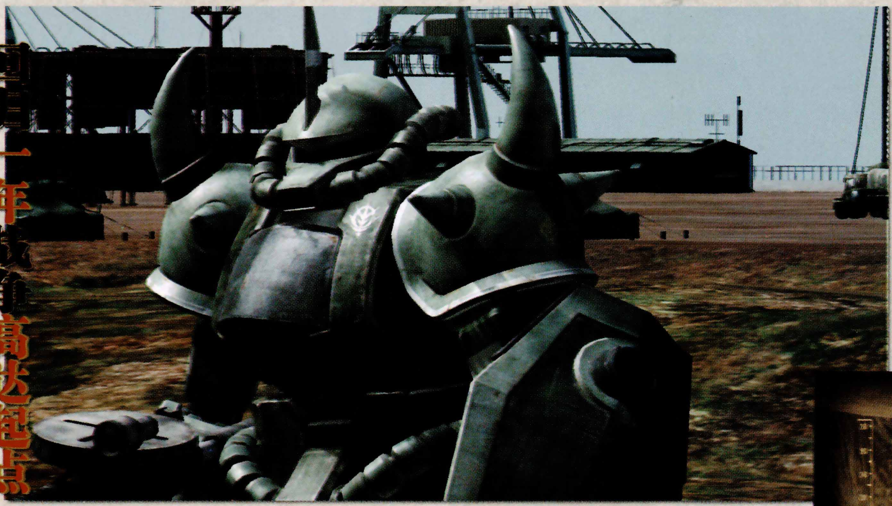




## 在真实的战斗场地 实现梦幻般的战斗

公布出来的战斗场景，很多只剩下构架的建筑物，敌我双方都可以用来当作视觉和物理攻击掩体，无论是土丘还是废墟的画面效果都是有目共睹的。试想一下，如果南美的热带雨林和南极基地的雪原也用这样的素质描绘出来的话，又将会有怎么样的效果呢？尚未公布的海战以及高达招牌式的宇宙空间战斗无疑更加令人期待，期待PS3以及这款高达作品面世吧。

## 回归一年战争高达起点 荒芜战场上布满紧张空气



敌我双方的攻击都可以破坏战场上的建筑物，惊人的是这些建筑物被破坏后的表现也是完全由物理引擎来计算的，根据受力大小或是受力方向的不同，倒塌的方式和位置便会随之有所变化，让人不得不感叹PS3机能的强大。此外从机体推进器喷出火焰的不同表现、再到爆炸时的效果以及机体受到来自不同位置的打击会相应做出不同的反应都是相当说明问题的。

# 准备好迎接新的挑战。

次世代主机上面的机动战士

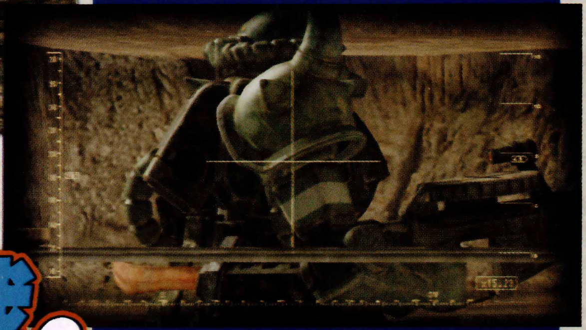
## 宇宙世纪提前到来 高达扎古真实存在

诞生在上个世纪末的《机动战士高达》是日本动画史上一座不朽的丰碑，而系列中的原点以及众多传奇人物诞生的“0079一年战争”更是神话一样的机器人题材动画。这次由BANDAI开发NBGI发行、登陆于拥有梦幻机能的次世代主机PS3上面的最新作品将目光对准了高达的起点。

游戏的开发度已经接近完成，这次公布的大量画面让我们能够更完整地感受到此款次世代游戏的全貌。本作在突出真实的主导思想下，通过次世代主机描绘出的画面在视觉效果上达到了让人惊叹的程度。并且为了突出真实的感受，破坏也成为了一个新的关键词：机体的损坏、背景中建筑物的破坏、以及在现实战争中可以被破坏的东西在这款游戏中也都可以被破坏。同时这次再次给出了一些联邦和吉恩双方的战斗单位，系列的标志高达虽然只是以量产陆战形态登场比较令人遗憾；但是对于无数扎古饭斯来说，能够亲眼目睹以PS3机能渲染出来的扎古I和扎古II是一件多么令人激动的事情！

每个高达迷恐怕都有一个自己开起高达或扎古前往战火纷飞前线的梦想，而在高达故事中最让人神往的莫过于一年战争这个背景，在这个时期涌现出无数令人向往的英雄人物，口袋中的战争以及08MS小队的故事同样不乏感人至深的故事。无论是官方或是爱好者们都在这短短一年时间内为其添枝加叶，不断丰富它的内容。而在游戏领域，为了真实再现这个时代，也同样由无数人努力过，从早期的SS版《机动战士高达》到《卫星坠落之地》，再到PS2版本的《高达战记》，我们可以看到不断的进步和各种新鲜的尝试。

而这一次机动战士高达登陆到了PS3平台给我们带来的的确是一次震撼，惊喜到背景中每一处建筑物的战场、近乎乱真的机动战士，这些都是我们之前所没有体验过的。看到这些，我们仿佛真的置身于战场之中，在视觉效果上，本作可绝对称得上是一次革命性的突破。



# 格斗王作即将在次世代平台登陆。



## Virtua Fighter 5

明年3月，VF5将以完全移植的形态登陆PS3次世代平台，由于街机网络接并问题的存在，国内众多VFFANS早已望眼欲穿。而当这款移植作发售的同时，相信也是众多VFFANS入手PS3之刻。 □文/大怪

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS3 | 本刊译名 VR战士 5 | | | CERO A |
| | SEGA | 价格未定 | 2007年3月预定 | |
| 格斗动作 | 蓝光DVD | 日版 | 1–2人 | 记忆卡容量未定 |

VF是一个永远体现出尖端显示科技的格斗系列.该系列前四部作品的主要成就之一便是在图像技术方面代代都达到了飞跃。可以说每一代VF的推出都让玩家明显感受到了硬件能力的大幅度提升。而对于VF5街机版的显示制素，我们已经多期进行了追踪报道。但笔者要再一次重申的是，出现在本次无双报道中的图片全部为PS3移植版的开发中画面采集。这几乎无异于街机版画面的渲染素质让我们不能不佩服PS3平台的强大硬件实力。在日刊记者采访本作主制作人，SEGA AM SOFT开发统括部长片冈洋先生时，片冈先生一再声称要实现接近街机100%的画面素制。而从开发画面中，无论是角色自身的材质渲染又或是细致入微的场景搭建，加上惊人的光源效果，都验证了片冈先生的承诺。在作品本身必然达到操作感完全移植的基础上，VF系列第一次达到与街机完全相同的画面效果。



↑JACKY仍然在动作上保持了电光火石的极速风格。

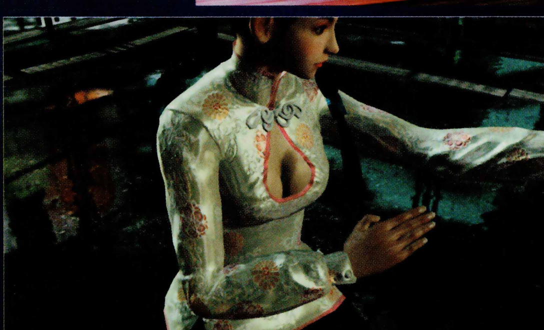
## 超精细的肌体纹理
## 全新制作的美曼场景

当时曾经在街机演示画面中引起轰动的场景都将全部再现！在佛堂这个VF5经典场景中，不仅出现了全新的中高度OUT围栏，更由于幽暗的光源效果，立柱的隔影与表现质地写实的木质地板等综合效果令玩家称艳。



## 更多选择的角色服饰与造型
## 丰富多彩的个性道具搭配

在前作实现角色IC卡系统达到空前成功之后，VF5又将这个充满人性化的系统进行了大幅度加强。其中最为引人注目的便是每个角色新增添两种服装格式，每个角色都达到了前所未有的四套服装造型。而每套服装造型全部支持道具服饰获得系统，玩家将根据角色等级的不同以及格斗中特殊获得方式等手段，实现在服装色泽，装饰道具方面更大的可操作空间，从而拥有完全个性化的角色造型。



## 以胜负见实力高低的顶上对决
## 以武道为毕生追求的热血豪情



↑在VF5中，角色的身型又一次进行了重新塑造，类似WOLF这样的重量级角色对比其他角色时显得更为伟大岸。

## 突出写实风格的场景搭建
## 更多立体建模的真实背景

除了全新的角色造型之外，VF5中多样的场景设计则更让玩家兴奋！在全新场景中，新增添了全新的围栏高度设定以及全新的围栏破坏设定。在对战中，全新的壁打击将更加突出游戏的写实风格。而类似图中的冰岛场景，周围铁网围栏后的美丽风景更突出了全新硬件平台的实力。与以往背景贴图为主要表现技术不同的是，外围场景全3D建模搭建的数量大大增加。在全新光影效果渲染的场景中，VF5中各位斗士的造型也被映衬得格外耀眼！

## 多点光影效果的极致表现
## 人物与场景互动的格斗典范

# 史上最强格斗移植作品降临

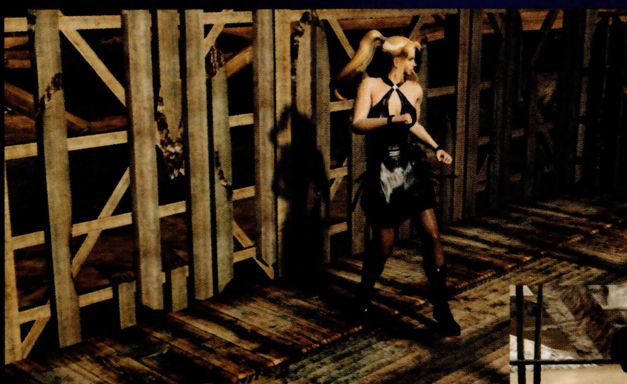


©1993 2006 SEGA Enterprise .All Rights Reserved.

可怕的光影效果造就了VF5格斗游戏发展史中的最高显示效果。为了突出这个环节，游戏中各个场景都大量增添了光源点。角色本身的光影渲染效果不仅逼真，更搭配场景中的位置变换而随时改变光影效果。拿竞技场场景为例，由于移动光源点众多，所以玩家在操作角色移动经过多点光源照射后会不断的改变身上的光暗反射效果，战斗效果的逼真程度可想而知。更为惊人的是，根据光影照点的位置以及角色自身动作的不同，在场景中所折射出的背影也将不断对应变换形状与浓淡效果。本次移植版将完全重现这一点，SEGA的技术实力令人钦佩。



## 突出武学精神的游戏气氛
## 融合各家之所长



## 如真实场景般的立体搭建
## 更为逼真的角色动作

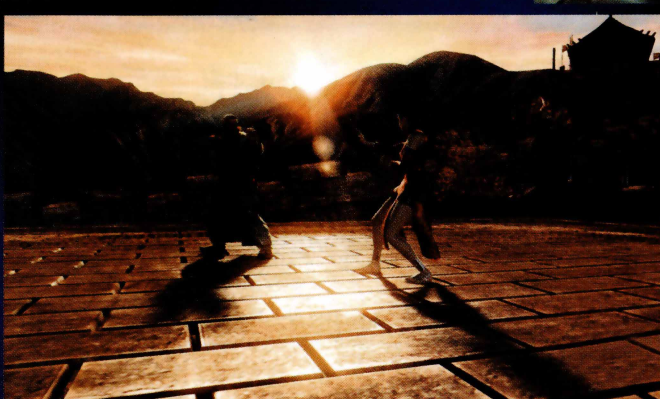
夕阳映衬之下的父女之战……让笔者激动的并不是陈洛造型的沧桑或是陈佩造型的美艳，而是场景中惊人光影效果的表现。玩家可以仔细观察角色脚下的倒影，在夕阳照射之下，角色影子的区域淡化以及跟随角色位置不同的形态变化才说明了VF5在画面表现上的革命。



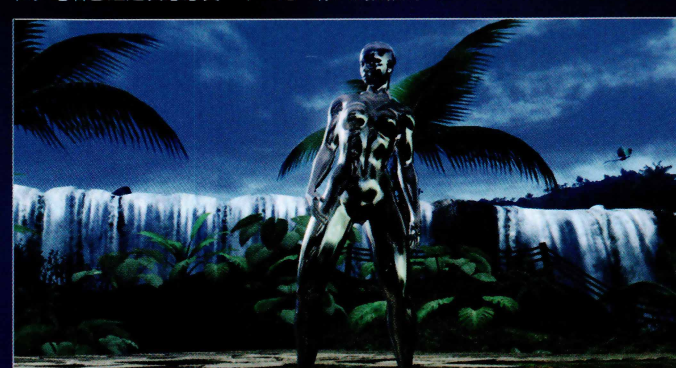
街机原作中最为震撼的场景之一，表现出水的写实质感。而今在PS3移植版中，我们很难发觉其效果与街机表现有什么不同。水动态波纹以及流动的质感表现都极为逼真。这似乎已经有点卖弄机能的场景，如今已经成为了PS3移植版作品完美移植的说明。游戏中经典场景的完美还原已经成为必然，留给玩家的，则是细细揣摩VF5博大精神的操作内在了。

## 见证系列成长的不败兵器
## 体会极限机能赋予的完美战力

VF系列超经典BOSS“水银”参见！在VF4推出之时，笔者已经很惊讶“水银”在渲染效果方面的惊人。而今，笔者见到VF5中的“她”后只能再一次佩服SEGA的技术尖端了。除了在身型方面更为圆滑饱满之外，“水银”的光源反射更突出了硬件平台的强大实力，跟随场景的不同，“水银”的反射色泽不仅自然，而且反射图形跟随场景变换自在。笔者已经越发想感受一下“她”惊人的威力了……



一能够在这样具有美感的场地作战，真是VF玩家的一大幸事，VF5的画面拟真度令人惊诧。



←『水银』身体的反射质感已经完全根据场地的不同而对应演算表现，这就是次世代硬件的实力。

## 画面质素与操作框架的同时革新
## 操作环节达到极限平衡的进化作品

不可否认的是，VF5是VF系列中操作进化幅度最小的一作。换言之，这款作品是将已经趋于成熟的VF4FT的操作架构进行了补充与进化，从而让老玩家能够最快的进行掌握，而新玩家也不必经受更高难度的操作砺炼。在进化的操作框架中，最为合理的改编则为投抵消设定以及闪避特殊姿态的添加。在前作中，由于投发动性质的原因，前后同时发动的投技如果非同方向，则会发生后者必中投技的现象，而在关键胜负手时，如此的设定让众多高手对决的胜负产生无奈与遗憾。而今同时发动投技将发生抵消判定，这明显让对局更偏重于操作而少了不少运气环节。而闪避特殊姿态的添加，则让目押闪避姿态更为简单，这便让闪避操作更具有责任性。无意义的闪避将付出很大的损失，这也让前作中很多依靠闪避进步之后摆脱不利的做法无法在VF5中实现。加上游戏中新添加的浮空反弹连携，靠壁打击僵化设定等等，VF5已经进化成为更鼓励进攻，更关注有利不利变化的成熟作品。



除了表现渲染效果惊人之外，“水银”的动作也更为柔和逼真。在VF5中，继承了更多武道流派的“她”必然还将成为众玩家挑战的对象。“她”的动作将表现出怎样的美感，我们只能拭目以待了。

## 真正的无差别格斗再现
## 向格斗电子竞技迈进的格斗作品

# 将街机成功要素全部融合的完美移植

# 株トレーダー瞬



随着火爆的“脑锻炼”系列的出现和发展，NDS上“另类”的游戏数量也随之增多，虽然在《大富翁》等休闲游戏里也出现过“股市”的概念，但是稍稍了解其中规则的人都会知道那里面的系统很不完善，而对于一般人来说股票也应该算是一个不那么熟悉但也不算是陌生的词汇，“炒股”在我们的身边也曾经成为一种流行语，虽然亲自去尝试的人可能并不很多，但是大多数人都应该知道这是一种充分考验投资者的判断力和心理承受能力同时是高风险和高回报共存的投资方式，每个人都有可能一夜暴富也有可能在转瞬之间一贫如洗，而这一次要介绍给各位读者的就是一款可以让玩家在虚拟世界里去体验那种绷紧每一根神经感觉的股票游戏。 □文/龙马

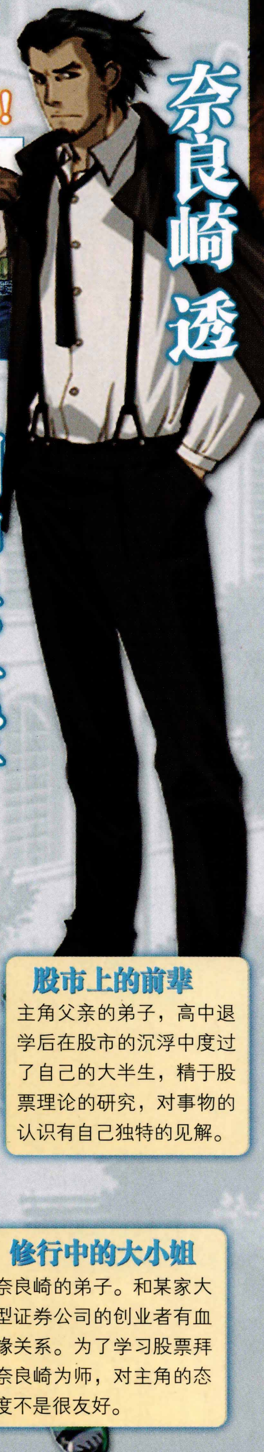



←角色之间究竟会发生怎么样的故事？

**危险的邂逅?!**



→整个故事也会采用动漫画的叙事和表现手法，绝对不会出现冷场。



**奈良崎透**

| NDS | 本刊译名：股票商人瞬 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | CAPCOM | 价格未定 | 2007年发售预定 | |
| 动作冒险 | 卡带 | 日版 | 1人 | 记忆容量未定 |

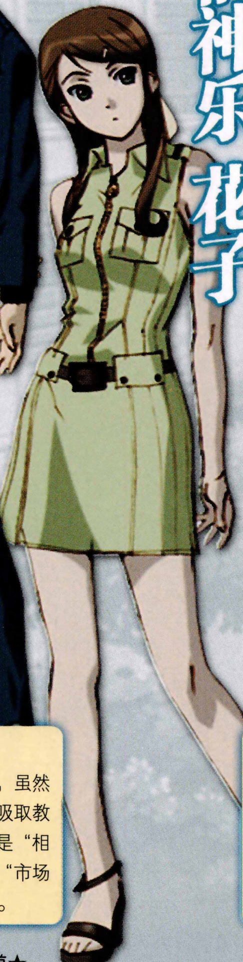
## 体验股市风云，

主人公瞬的父亲是曾被称为“股市魔术师”的股票大师相场一平。虽然他曾经利用股票交易赚取了数亿日元，但是他并没有把那些钱留下来而全都捐献给了慈善机构。可是突然有一天主人公的父亲却在一场投资对决中失败，失去了自己的全部资产，就此杳无音信。而在他失踪5年之后，瞬遇到了一平的弟子奈良崎透和透的弟子桐神乐花子，而出于种种原因，瞬决定也进入股市这个瞬息万变的世界，围绕这三个性格各异的角色以及五年前所发生的一切，伴随着主人公透的成长，又会有怎么样的故事会发生？

作为一款以股票为中心展开的特别形式游戏，本作在故事线上也是下了很大工夫，而浓重的日式漫画风格也会让大多数玩家产生亲切感。



**相场瞬**



**桐神乐花子**

**股市上的前辈**

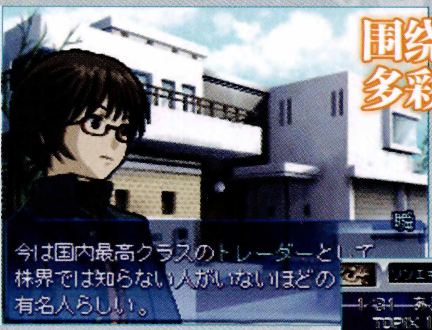
主角父亲的弟子，高中退学后在股市的沉浮中度过了自己的大半生，精于股票理论的研究，对事物的认识有自己独特的见解。

**阳光的主角**

性格开朗，思路清晰，虽然小错不断，但是很会吸取教训。顺便要提一句的是“相场”一词在日语里有“市场的价格形势”的意思。

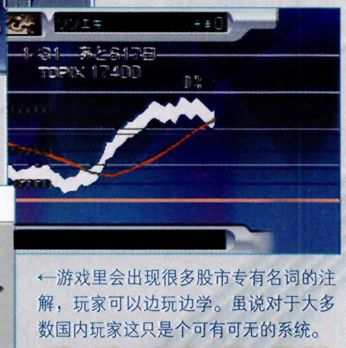
**修行中的大小姐**

奈良崎的弟子。和某家大型证券公司的创业者有血缘关系。为了学习股票拜奈良崎为师，对主角的态度不是很友好。



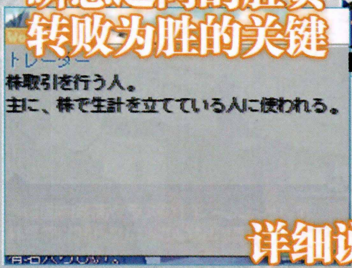

**围绕股市展开的多彩的悲喜活剧**

←虽然是一个以股票为中心展开的游戏，但是不断成长的主人公，在他身边发生的悲欢离合和整个故事的走向同样引人注目。




→在股票买卖的操作上需要把握准确的时机，同样包含有动作游戏的成分。

**瞬息之间的胜负 转败为胜的关键**




←游戏里会出现很多股市专有名词的注解，玩家可以边玩边学。虽说对于大多数国内玩家这只是个可有可无的系统。

**体贴玩家的系统 详细说明游戏里的名词**



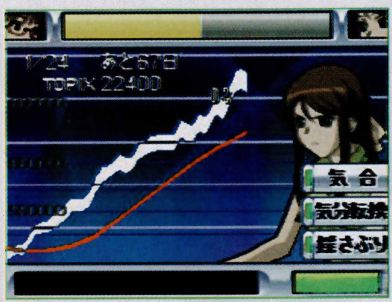
©CAPCOM CO.,LTD .All Rights Reserved.

在游戏的系统上作为核心的股票交易并不是像其他游戏那样简单的买进、等待、卖出的循环，而是在一个模式下即时展开的，而且起到的作用就像是RPG游戏里的战斗一样。而交易又被分为两个模式，第一个就是找到对战对手之后展开的“对决交易”，这个模式下玩家和对手将各自进行自己的股票交易，而且在这一过程中双方的行动都会影响到对方，最后则要看哪一边的收益较大，因此在这个模式下不光要注意自己的发展情况，更重要的是清楚对手的动向和意图，保证自己不被影响到同时尽量去打乱对手的节奏。很多强大的对手也在这里出现。另一个则是“单人交易”，这里要求玩家在限定的时间里达到一定的目标获得一定的收益即可，由于没有对手的干扰达成起来相对比较容易，一般来说主要是用积累主角的经验和资金。




## 在城镇里的探索 推进情节发展的主线

除了股票上的对决之外，平时的游戏进行是以一般的文字冒险模式展开的，故事的舞台是一座普通的小城镇，玩家通过在大地图上用NDS的触摸屏选择自己想要去的地方。进行移动寻找各种人物进行对话，搜集对交易有用的情报，或者触发一些事件来推进情节的发展，而在股票交易中心则可以进行一些进入交易模式的准备。




←对决贸易的画面，对手是名门出身的桐神乐，玩家能够战胜这第一个对手吗？




←股票交易中心的休息室。这里将触发各种情节，作为故事的主舞台今后还将有什么样的故事发生呢？



←主人公瞬所居住的海滨都市，很多故事共通的舞台。

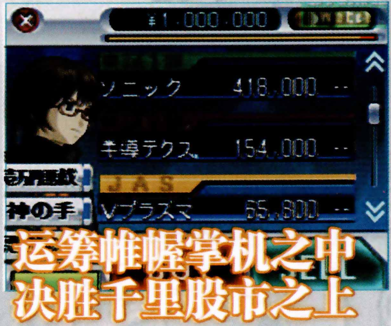
## 代表角色特色的特技 一发逆转的必杀技

在对决贸易模式中，除了可以以正常的买卖行为来对对手产生影响，游戏还提供了特技系统，不同角色会拥有各自的特技，而玩家自身的技能需要购入，并且要在故事的发展到一定程度才可以使用。




## 初出茅庐的瞬 牛刀小试

←主角一开始是作为见习生进入股市的，将会如何成长也让人期待。




## 运筹帷幄掌机之中 决胜千里股市之上

←除了资金和股价之外我们还可以看到左下角的一些条状物，这些就是角色所拥有的技能。

# 全新类型的股票贸易游戏登场掌机！

## 全新题材游戏的诞生过程，两位游戏开发者畅谈本作的魅力。

在负责开发这款全新类型游戏的是曾出任PSP版《洛克人》的制作人的北林达也和担任《龙战士5》脚本的安藤行男，那么接下来就让我们来看一看对两位的采访，同时了解一下这款游戏诞生的始末。

**——请问，为什么要以股票为题材呢？**

**安藤行男（以下简称安藤）■**最开始提出这一策划案大概是在2005年的春季，那时我自己就已经进行过好几年的股票交易了。正好在那时开始策划制作一款原创游戏，而在思考到底哪种类型更好的时候，提出了“股票”和“战争”这两个构想，得到了上司和其他一些制作人的意见后感觉股票这个题材今后可能会比较走红，因此最终也就决定下来以股票为主题来进行这款游戏的开发。

**——北林先生接触到本作的策划案时，有什么想法呢？**

**北林达也（以下简称北林）■**这是一个很好的题材。股票嘛，一直都是比较引人注目的话题，可能有些人是通过股票成为了亿万富翁，但是还是有很多人没有接触过股票，而在这些人里有很大的一部分大概会有想要尝试一下的心理，这也正是我们制作这款游戏的目的。

**——那么这么说起来，即使是不了解股票的人也可以玩这款游戏了？**

**安藤■**即使完全不懂股票的人也绝对没问题。一些股票交易中的乐趣，比如说观看图表时那种紧张感都会通过游戏忠实地再现出来。也就是说整个游戏的过程就像是股票交易的实战演习，新手也可以在游戏的过程中逐步掌握操作的手法，熟悉股票交易的过程和诀窍。

**——原来如此**

**安藤■**最开始的时候虽然只能进行一些最简单的交易。但是随着游戏进程的发展，可以做的事情也逐渐增多，而随着这样的变化，作为一款游戏也更能突出股票所带来的乐趣。

**北林■**其实我个人觉得炒股本身就可以算做一种游戏。

**——的确如此，在一个外行人看来也是的确是这样的。**

**北林■**但是，在股票交易中股票价格的变动是和各方面条件都有紧密联系的，比如说一般人根本接触不到、把握不了的大型交易，以及世界经济的变化等，因此把这些要素全部放进去，以游戏的形式完全进行还原是不可能的，绝对不可能制作出一个从头到脚都和真正股市完全一样的游戏。因此我们只是给其中最有乐趣的一部分一个特写，把这一部分放到了游戏当中。希望可以让一般人更简单地感受到炒股的乐趣。

**——这将是一个怎么样的故事呢？**

**安藤■**我自己也有过炒股的经验，因此有很多是以自身的经历为参考，另外还有一些和股票有关的事件也会加入到这里面，虽然还不能透露详情，但是里面会有类似虚报帐目或者大股东介入交易等事件出现，进行过股票交易的人也能够有一种很熟悉的感觉。就我个人的感觉来说，这款游戏所面对的不光是新手，有一定经验的初级者也会喜欢本作。

**——这次公开了3个主要角色，感觉动画风格很浓重呀。**

**安藤■**一开始的时候也请了很多人来进行人设，其中也有偏重写实风格的。

**北林■**还有美漫风格的。

**安藤■**这里面也有些是经过试用被淘汰的，最终决定了现在的这种形式。

**北林■**这一次我们是很重视故事线以及世界观设定的，所以采用了这个比较容易被多数人接受的设计。

**——图线看起来和现实中的还是有些区别啊。**

**安藤■**图线是为了能够在一个屏幕上显示全部内容而进行了调整。基本上是用图线的粗细来表示交易量，越粗则代表持有这支股票的人越多，无论是上涨还是下跌时起伏都会比较剧烈，通过这样的方法再现了真实的股价变动方式。在内部还设定了抵抗线这样的细节。所谓抵抗线嘛……在现实中进行股票交易的都是真实存在的人。而影响到股票买卖时机的还是要看个人的想法，而大多数人都希望能卖到高价，或者说是上升到以前没有达到过的价格再卖出。这样的话，当一支股票上涨到一定程度就会出现抵抗线，以后再成涨势也很难超越抵抗线所在的高度。因此大多数人都会选择在那时卖出。

**——那么在最后对所有读者说两句吧。**

**北林■**这个游戏是从故事部分作为切入点的。希望大家可以一边追着故事主线一边享受着股票带来的乐趣，由此对现实世界中的股票交易产生兴趣。请大家继续关注我们。

**安藤■**作为一款游戏当然是要好玩，除此之外我又给自己定下一个新的命题，就是希望能对现实中的股票交易能有帮助。制作出一个好玩而有一定实用价值的游戏，为了这个目标我会去努力。



# 不思議のダンジョン® 風来（ふうらい）のシレンDS

| NDS | 本刊译名：不可思议的迷宫风来西林DS | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | SEGA | 5040日元 | 2006.12.14 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 容量未定 |

## 西林随风潜入迷宫，多种怪物各不相同！移植作品诚意十足，全新感觉仿若新作！

让玩家久等多时的DS版风来西林终于即将登场！SFC主机上的风来西林是不可思议迷宫系列的第二部作品，取得了不俗的成绩，而本款作品则正是SFC版风来西林的移植作品。虽然是移植作品，但本作却追加了新要素，让玩家觉得耳目一新。虽然SFC版的风来西林已经是多年前的作品，但将近期不可思议迷宫系列中流行的要素和SFC版的原有特色相结合，使玩家可以得到全新的感受。虽然发行厂商是SEGA，但开发本作的其实是CHUNSOFT。不可思议迷宫系列属于比较另类的角色扮演游戏，玩家要在随机地图中进行冒险，也正是因为这种多变性和随机性，使不少玩家都爱上了这个类型的游戏。而不可思议迷宫系列正是CHUNSOFT的拿手绝活，曾经制作了《特鲁尼克大冒险1、2》、《口袋妖怪青（红）之救助队》、《少年扬卡斯不可思议迷宫》等多部优秀作品。



←因为主机平台进化，可以表示出全体地图，玩家可以清楚地知道自己的所在位置。

## 迷宫冒险变化万千 小心谨慎步步为营！！


↑游戏画面与SFC版没有太大差别，但是在游戏中可以与自己对话的人名、地名等都用不同的颜色加以区分。


↑迷宫随机生成，每次进行游戏都不相同，玩家可以享受到不同的冒险乐趣。


↑战斗中敌人的颜色也会发生变化，而这对玩家来说绝对不是好消息，因为变化颜色的怪物也改变了自己的级别。

## 冶炼屋至关重要！



## 百变迷宫随机生成，变化万千百玩不厌！机遇暗藏危险中，不懈挑战乐趣多！

## 系列名怪联袂主演！

本作中登场的怪物并非仅限于SFC版的怪物，在SFC版风来西林之后迷宫系列中作品中的怪物也将在本作中展现自己的风采。而且在以往作品中，怪物的级别上限非为三阶段，而在本作中的怪物级别上限则分为四个阶段。





## 迷宫代表作 风来西林





↑→风来西林二代作品中登场的怪物，擅长使用近身攻击。

## 迷宫专家拿手好戏 诚意十足的移植作品

## 时刻都要保持警惕 即时攻击系统仍然存在！

本作的制作总监石神宏纪1998年入社，曾经负责监制《风来西林GB2沙漠恶魔城》、《西林怪兽篇NETSAL》、《口袋妖怪不可思议迷宫青之救助队、赤之救助队》等多部作品。这些作品的销量都取得了不俗成绩，因此本作的素质自然也不会差。

本作充分利用了DS主机机能，双屏、触摸笔、联机等机能在游戏中都得到体现，充分展示出了主机的性能，更为迷宫系列增添了色彩。其中最为活用的技能当属WI-FI联机机能，玩家可以利用这一机能，救助那些被敌人打倒的伙伴，还可以让伙伴来救助自己，因此这一系统被称为“风来救助队”。利用主机的联机功能，玩家可以轻松地与世界各地的玩家进行交流与互动，使迷宫不再是一个人的游戏，而是大家互动的游戏。随着主机的进步，玩家的观念也随之发生了转变，早些年游戏只是一个人的消遣，是闲暇之余一个人享受


©1995/2006 CHUNSOFT.

# 并非简单移植之作新要素大幅追加！

系统保持系列的传统，老玩家可以继续追求完美，新玩家也能轻松上手，但本作却在原作的基础上大幅度进化。增加了新的怪物、大量的新物品等诸多的新要素，因此本作绝对不是单纯的移植之作，而是包含了厂商诚意的作品，是将不可思议迷宫风来西林推上高峰的作品。利用NDS主机的上网机能，玩家还能够联机游戏，得到更多的快乐。在NDS主机上曾经登陆的口袋妖怪青之救助队，利用口袋妖怪的号召力取得了不俗的销量。而这次登场的本作，则是一款不借助任何外力纯粹的迷宫作品，是一款以迷宫自身魅力来吸引玩家的作品。迷宫的特色系统和人气登陆热销主机，这样的强强联手一定会让迷宫系列攀上新的高峰！

## 追加新怪物

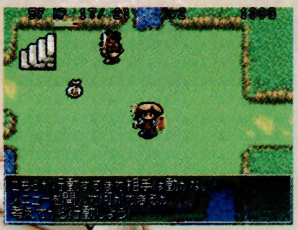
多种怪物本身就是迷宫系列的卖点之一，增加怪物的数量越多，游戏的耐玩性和变化性也越高。DS版登场SFC版中未曾出场的怪物，风来西林系列作品的怪物很有可能都出现在本作中。



←图中的怪物就是SFC版中未曾登场的敌人。

## 贴心的教学模式

教学模式是在以往迷宫系列作品中从未出现过的新模式。在这个模式中，详细为玩家讲解腹满度、行动顺序等游戏的基本系统，使刚接触迷宫系列的玩家也能轻松上手。



←「己不动敌不动」是迷宫系列的基本概念，玩家一定要牢记在心。

## 联机互动风来救助队

本作最引人注意的新要素就是利用WI-FI联机互动。利用互动的风来救助队系统可以去救助那些在迷宫中被打倒的同伴，同样可以让伙伴们来搭救自己，可以促进玩家间的交流合作。



←我们可以利用联机救助同伴，也可以得到朋友的帮助。

## 皮波夫：外表可爱其实危险 火焰喷射强攻击威力惊人

飞翔在空中口中喷射火焰的怪物，虽然在游戏初期它对玩家的伤害并不惊人，玩家可以很轻松地将其消灭。但是随着敌人的级别上升，它的能力也大幅上升成为恐怖的敌人，并对玩家造成很大的伤害。



←火焰攻击的伤害数值根据怪物级别固定。





### 狂风吹烈火烧

↑敌人的能力特殊，一旦改变体色便说明提升了自己的级别，火焰的伤害也随之上升。

## 卡拉卡拉：滑稽可笑的强敌 擅长破坏的空中放电达人

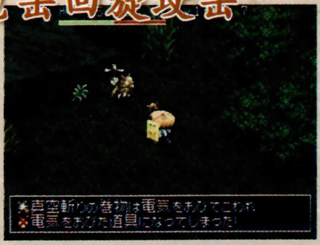


让人一看就忍不住发笑的新怪物。使用电击回转系攻击，可以摧毁玩家手中的道具，这种攻击方式使看似可爱滑稽的它成为相当凶恶的敌人。最好在它接近玩家前，就使用远程攻击快速将其击倒，免得遭受到不必要的损失。这种怪物的破坏能力也随自身级别上升而上升，初期只能破坏一些药草和卷物类道具，但级别上升后却会让玩家头疼不已。

### 电击回旋攻击

→在游戏中，不被它攻击到，一旦中招，必然损失惨重。





↑受到攻击后，道具带电，成为没有任何价值的废物。

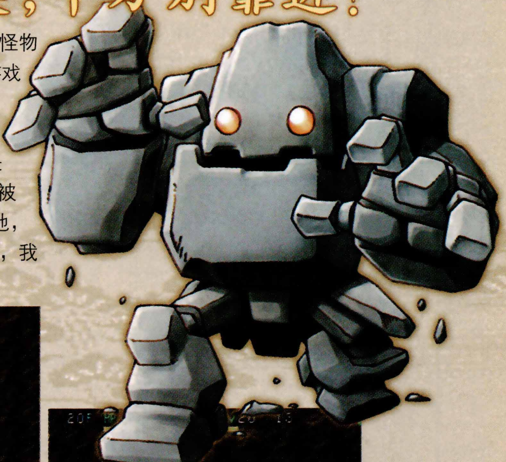
的乐趣，如果想和自己的好友一起玩则必须叫朋友来到自己家中，才能一起游戏；之后玩家可以利用通信线和好友使用两台掌机进行交流互动；到现在我们则可以利用主机的上网功能，足不出户地与世界各地的志同道合者进行互动。随着时代的进步，迷宫系列的道路也越走越宽，虽然本作是移植作品，但因技术的进步和主机性能的提高，玩家一样会得到全新的感受。双屏幕连动触摸笔也是DS主机的特点，在本作中从移动到攻击玩家都可以利用触摸笔完成。以往的迷宫作品中，玩家进行移动等都必须依靠手柄，而从DS主机上口袋妖怪青之救助队上市开始，玩家便可以利用手中的触摸笔更为直观地控制主人公行动。迷宫的另一大特点就是玩家一旦被敌人击倒，无论是玩家的级别还是玩家手中的珍贵道具，全部都会恢复到进入迷宫前的初始状态，因此玩家在进行游戏中必须时刻保持警惕，一点也不能放松，而本作则保持了系列的这一传统。

在本作中还追加了新的迷宫，但现在却不能确定新迷宫的名称。在游戏中还增添了新的道具，比如"斩空剑"就是在以前不曾出现的武器，这把武器对付浮游系的怪物会有特效，除此以外还会有大量的新武器新道具供玩家选择。

本作的怪物分为陷阱系、暗杀系、变身系和爆弹系。陷阱系的怪物会在近身后使用各种陷阱进行攻击，随着怪物级别的上升，还会使用出一些玩家不能看到的陷阱，这些强力的陷阱足以是怪物成为凶暴的敌人；暗杀系的怪物在距离玩家一格距离时便可以发动攻击，虽然在风来西林初代作品中没有特殊能力，但是在风来西林二中却追加了能力，目前还不知道在本作中追加了什么能力；变身系怪物都非常可爱，让人不忍攻击，但它们的能力却不能小看；爆弹系的怪物顾名思义，在遭受到一定程度的攻击后会自爆，是非常危险的怪物，为了保证安全我们最好是将其一击必杀！

## 帕鲁提诺斯：坚固的可怕敌人 距离产生美，千万别靠近！

玩家一眼就可以看出，这个怪物拥有岩石的身体。如果玩家在游戏中一不小心接触到这个怪物，便会被它紧紧缠住，在玩家将其击倒前都不能移动。如果是在敌人聚集的场所，玩家如果被它抓住，则很容易成为众矢之地，瞬间葬身于怪物的海洋中。因此，我们一定要跟他保持距离……



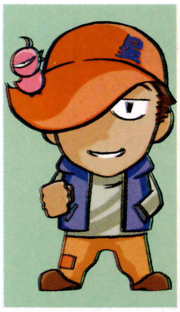




### 坚固的石堡垒

↑敌人的重拳攻击会对我们造成很大的伤害，所以绝对不要被它抓住。

【点评人:荇菜】





# 恶霸

Rockstar这次算是“从良”了一番，制作了一款校园题材的游戏——当然，这可不是青涩少年纯情表白的那一套。主人公要用自己的拳头来征服学校里的各个帮派，打倒那些欺凌弱小的校园恶霸。听起来还是有些暴力，不过中学生打架比起烧杀劫掠、黑帮火并来毕竟要“小儿科”得多了，这也是这款《恶霸》取得了“十三岁以上”年龄分级的原因。

| PS2 | 游戏原名：BULLY | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ROCKSTAR | 39.99美元 | 2006.10.17 | |
| 动作 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 247KB |

## 在这所混乱的学校中拳头就代表了秩序 《横行霸道》校园版带你重回学生时代

“Rockstar”、“暴力游戏”，两者之间基本上可以用等号来连接。因此，在看到Rockstar的新作居然被评定为“T”（Teenage，13岁以上）的年龄分级时，很多人都免不了有些吃惊。事实上，从游戏标题就可以看出来，《恶霸》还是脱离不了暴力的路子。只不过这次的故事背景从黑帮争斗变成了校园风云，主角从流氓混混变成了叛逆少年，武器从霰弹枪、手榴弹变成了弹弓、鞭炮，交通工具也从汽车、摩托车变成了滑板和自行车而已。

很显然，如果仅仅凭借“暴力”这个噱头，Rockstar不可能成为当今游戏业界一流的厂商。无论是《横行霸道》中折射出来的社会文化现象，《马克斯·佩恩》中被众多游戏所模仿的动作系统，还是《湾岸赛车》优良的手感，都体现出了他们强大的制作实力和对游戏内涵的独到理解。当然，以上这些作品还有一个共同点，那就是引人入胜的剧情——《恶霸》也是如此。玩家扮演的是十五岁的吉米·霍普金斯，被自己的老妈和继父扔到了一所名叫布尔沃斯学院的私立中学。尽管在校长的口中这所学校有着“悠久的传统，优良的风气”，但吉米很快就会发现实际情况远不是那么一回事儿。学校中帮派林立，既有爱好拳击运动的有钱少爷，也有混迹于底层社会的小流氓，还有四肢发达头脑简单的橄榄球员，甚至连那些书呆子们都组成了一个帮派，凭借臭气弹、火药枪之类稀奇古怪的武器来保护自己。不用说，在这样一个学校中立足绝对不是什么容易的事情。这里唯一的规则就是弱肉强食，如果你的拳头不够硬的话，就免不了被别人欺负！更倒霉的是吉米还在这里碰到了一个叫做加里的疯子，这个家伙一心想着成为学校里的“霸王”。从吉米入学的第一天起，就莫名其妙地被加里当成了自己最大的敌人。加里首先假意和吉米结交，怂恿他去做一些肆意妄为的事情；然后又四处造谣，让所有的帮派都和吉米为敌。总之一句话，吉米的校园生活可以用三个字来形容：糟透了。

不过幸好，我们的吉米也不是什么软柿子。除了早已练就了一身过硬的搏斗技能之外，吉米在某些方面也比他的同龄人显得成熟了不少。尽管有时候他也会得意忘形而做出一些过于出格的事情，不过在大多数时候他还是表现出了很强的控制能力以及与各个帮派打交道的手腕。而且每次打败其它帮派的人之后，他都会义正词严地告诉对方：以后不许在学校里欺负弱者了！这就给了他“以暴制暴”的行为一个合适的理由，听起来甚至有些高尚了。和Rockstar的其它作品一样，游戏中的对白编撰保持了相当高的水平。贴切的台词和高水平的配音，将人物的性格刻画得栩栩如生。例如游戏中有一个名叫尊尼的角色，是小混混们的头目。他的台词中处处流露着强横的口气，但是又掩盖不住他自卑的心理。这与他的社会阶层相当吻合，令人十分信服。

既然是在学校里，吉米要应付的当然不只是这些。和所有学校一样，布尔沃斯学院也有很多规章制度：早上8点起床，上午9点和下午1点都要上课，晚上11点熄灯睡觉；不许打架，不许逃课，不许冲撞老师……等等。当然，规矩制定出来就是用来打破的。就算你做了什么违反规定的事情，只要跑得够快不被抓到，那就一切OK了。“逃课”这种行为对于大多数学生来说有着很大的诱惑力，不过老老实实去上课也并非没有好处。每一种课程都能够提升吉米的某项能力，让他的校园生活过得更顺利一点。例如化学课可以教会吉米制作鞭炮、臭气弹之类的武器，体育课能学到一些搏斗技巧，艺术课可以让吉米学会与女孩接吻并且恢复体力！随着流程的进展，吉米的生活空间还会扩展到学校周围的小镇上，在这里有各种商店和其它设施，可以购买道具、改变自己的形象、尝试很多趣味十足的小游戏，等等。如果你是一个完美主义者，游戏中也提供了足够丰富的收集要素，想要达到100%的完成度绝对需要你付出不少的时间。这样看起来，上学其实也并非那么枯燥的事情，是不是？

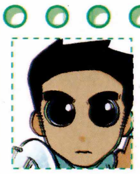
从《横行霸道3》开始，Rockstar的技术力就一直为人们所称道。《恶霸》的场景并不像《横行霸道》系列中那样庞大，不过与此相应的，画面细节也要比《横行霸道》好不少。游戏中一个令人印象很深刻的部分是人物的动作。制作者充分考虑到了青少年和成年人的体态区别，从主角跑动时肩膀的晃动、坐在椅子上的姿势等等细节都可以很明显地看出十五岁少年的特征，打架的时候所使用的也是一些扇耳光、揪耳朵、踩脚趾甚至往对方脸上抹口水之类的“招式”，让人忍俊不禁。配乐的曲目虽然数量不多，但是都颇有韵味，进一步地烘托出了游戏的气氛。



←在这所学校，只有拳头够硬才能立足。

对于Rockstar的fans们来说，《恶霸》是一款不会让人失望的作品。而对于每一个经历过学生时代的玩家来说，《恶霸》也是非常值得一玩的游戏——尽管这里面的学校生活看起来有些疯狂，但同样是真实的、活生生的。在《横行霸道》的续作发售之前，《恶霸》——也可以说是“《横行霸道》校园版”——在PS2平台上延续着Rockstar的良好口碑。

**A**



【点评人/北斗】不管你喜欢不喜欢Rockstar，你都必须承认他们的作品确实充满了创意。被编辑部同事戏称为“横行霸校”的《恶霸》有着与《横行霸道》系列同样优秀的品质，而且新颖的校园题材比起黑帮故事来更加接近于普通人的生活。游戏的剧情虽然并不复杂，但是对白撰写的水平相当高，每个人物都刻画得有血有肉，栩栩如生。游戏中有五十多个主线任务，此外还有丰富的支线任务和很多有趣的mini game，即使通关之后也还有足够的收集要素等着你去完成，可玩价值很高。在已经处于垂暮期的PS2平台上，这是不可多得的佳作之一。

**A**



【点评人/小沛】《恶霸》可以算是GTA的“未成年版”，无论是在场景规模、故事长度还是系统复杂程度等方面都无法和GTA相提并论，当然暴力程度也要“逊色”不少。不过这并不代表它就是一个小品级的作品。相反，它可以算是近期最值得一玩的游戏。玩家所扮演的吉米要在一个帮派林立、弱肉强食的学校打出自己的一片天地，同时也要应付课程和老师们的怪异要求，玩起来极有乐趣。主角的能力升级系统设计得很有意思，而且新学会的“招式”也都很实用。也许是与题材相呼应，游戏中的任务难度设置也不高，任何人都可以轻松顺利地通关。

**A**



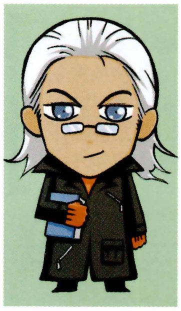
【点评人/风林】如果要从技术层面上给这个游戏挑一些毛病，那就是读盘时间。尽管场景比《横行霸道》要小得多，但是读盘次数反而比《横行霸道》要更加频繁，而且每次读盘时间都不短，实在令人有些遗憾。除此之外，在视角控制上也有一点小小的瑕疵，不过无伤大雅。任务设计虽然很有乐趣，但是个人认为还是过于平淡了一些，缺少真正新颖的思路。但瑕不掩瑜，总的来说它绝对是一款优秀的作品。过场动画很好地表现了故事剧情，人物对白也很是贴切——当然，Rockstar在这些方面都早已是轻车熟路了。如果你是Rockstar fan，那就不要错过《恶霸》。

**B**



完成全部剧情之后就会进入第六章，此时可以自由行动并且进行以前没有完成的支线任务

**[ 点评人:雪飞 ]**





# 暴风传说

传说系列是我国玩家非常非常熟悉的一大系列，更是NAMCO的招牌作品，近年来更以惊人的速度发售，让我们这些老玩家着实惊讶。在最近一年左右的时间里，加上本作传说系列已经出品了四款作品，对应三大平台。这样的出品速度必然影响到游戏的品质，个人认为这几款作品虽然都值得一玩，但是却绝对称不上神作，本款作品也不例外。

| NDS | 游戏原名：テイルズ オブ ザ テンペスト | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | BANDAI NAMCO | 5040日元 | 2006.10.26 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 1GB |

## 传说又见传说！风暴再度袭来！仇恨积累仇恨！种族矛盾爆发！

NDS主机最吸引玩家的就是双屏设计和触摸功能，而本款作品似乎完全忽略了这点。在进行战斗和野外移动时，玩家可以使用触摸笔来确认目标或者指明行进方向，但是在战斗中却无法仅靠触摸功能使用人物的特技，在野外移动中触摸的功能也是可有可无。使用触摸屏就是为了让玩家可以更轻松的进行游戏，而战斗中的触摸设计反而会让玩家觉得麻烦，因此绝大多数玩家还是会选择传统的手柄控制方式来进行游戏。双屏的设计虽然在游戏中得到了运用，在野外场景中前进，在上屏幕上可以显示出小地图为玩家指明方向，大大方便了玩家。但是在城市中上屏幕只显示城市的建筑设施，并不显示玩家的位置，而在一些迷宫中，上屏幕则成了废物，玩家还是要靠自己到处走到处转来寻找前进方向，完全感觉不出双屏的方便之处。

本作的战斗只能派遣三名队员出战，战斗的难度也因此下降，但是每场战斗都需要拿出不短的时间，尤其是在游戏后期，几乎每场最普通的杂兵战都要用去好几分钟。而在战斗中，玩家却基本不需要动太多的脑子，在级别不是太低的情况下直接按攻击键不使用特技也能轻松消灭杂鱼。这样的战斗都需要拿出很长的时间完成，会让玩家产生枯燥感，稍微玩的时间一长就会产生放弃的这样重复劳动的念头。更可怕的是本款作品的遇敌几率相当高，有时走不了几步便要进入战斗，玩家必须拿出大量的时间和耐心来与敌人战斗。尤其是到了夜晚，简直就是恐怖，不过好在可以使用道具休息一晚。

人物的特技是传说系列的特色之一，在战斗中每名成员都可以装备四个特有的战斗特技，下达相应的指令便可使用。PS2的深渊传说和悠远传说都只能装备四个特技，而本作中的特技却以连续技的方式使人物可以使用多个特技。这样的设计增加了战斗的变化性，并且提高了玩家操作水平，增添了一定的变化性。但可惜的是，普通特技和必杀技的攻击力差别并不是太明显，而且使用必杀技必须消耗更多的TP值，所以在一般的战斗中玩家还是会使用最省事的普通攻击解决战斗。另外由于男主人公的兽化技能要求TP值必须在80以上，而且兽化的时间也是根据残存TP值决定，因此玩家更要注意节约TP值。这样直接导致玩家会很少使用连续技组合技，原本是很优秀的两个设定互相矛盾，使必杀技成了鸡肋。不过本作的特技修炼还算得上设计合理，不但可以随着级别的增长而学会特技，还可以在固定的剧情中学得一些重要的特技。

本作还有一点与传说系列的传统不符，那就是流程过短，如果是比较熟悉传说系列系统的玩家，甚至可以在八九个小时通关。而以往的作品则少说也要玩上十几二十小时，习惯了传说的老玩家肯定会觉得不适应。也许是因为流程较短，给人感觉本作讲述的故事并不精彩，甚至是有些俗套。

三线战斗可以说是本作的一大特色，玩家在战斗中可以三线移动，在三条线上攻击敌人。这样使战斗更为真实，大家不用再拥挤在一条线上进行战斗，使玩家可以利用地理位置的优势与敌人进行战斗。可惜的是在战斗中，我们经常可以遇见这种情况：由于前方有挡路的敌人或同伴，使玩家控制的主人公不能攻击到锁定的目标，同时被锁定的目标也以玩家为目标，这时玩家和被锁定攻击的敌人便会在三条线之间快速移动，谁也不能接近对方。虽然这段时间并不会很长，但是也会让玩家觉得可气又可笑。三线的战斗另外一个弊端就是玩家经常被同伴挡路，可以按下攻击指令，但却攻击不到敌人，白白浪费了时间和TP值。



↑三人组队的战斗紧张激烈，玩家可以控制一人战斗。

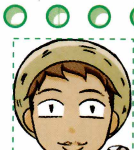
本作中同伴的智力较以前作品有所提高，只要玩家选择合适的阵型，就基本不会出现法师在TP值充足的情况下，放着魔法不用而冲入敌阵挥舞法杖，以物理攻击降伏敌人的情况。但是同伴的智力还是不够，经常会在一名同伴急需回复体力时，法师不停地使用攻击魔法。另外近身攻击的同伴总是在砍上敌人几下后，不继续攻击配合玩家，而是先后退一段距离，然后再返回攻击，还是会让玩家产生同伴靠不住的感觉。

白天和黑夜的设计比较有趣，而且实用。白天和黑夜变化后，不但周围的景色发生变化，遇敌的几率也会随之变化，为游戏增添了变化性。虽然白天和黑夜变化在游戏中的作用经常会被玩家和厂商忽视，有很多作品都是从头到尾都是太阳当空照。角色扮演游戏最吸引玩家的就是玩家可以扮演游戏的主人公生活，而白天夜晚交替会使玩家觉得更为真实。

本作中虽然有宝箱散布在各个场景，同时还有大量物品隐藏在书架上、墙角处等不显眼的地方，玩家想要搜集齐全或者节约一下有限的资金，就必须仔细寻找。虽然又要浪费不少时间，还要费些心思去寻找，但是却可以满足那些喜欢收集又不舍得花钱玩家的需要，为游戏在小地方增添了魅力。

本作还保持了料理、称号等传说系列的特色，可以让老玩家觉得亲切熟悉，也充分证明了暴风传说的正统身份。游戏的画面和音乐都很不错，尤其是白天夜晚交替场景的变化，更展现出了主机的性能。

**C**



**【点评人/小沛】**传说暴风来的实在是猛烈，短短的一年多内连新作带复刻连出四弹，跨越三个主机平台，家用机便携机全不放过。不过明显感觉玩现在的传说作品失去了当年的感觉，这就应了那句老话“再喜欢的东西也不能天天吃！”，而且制作周期过短本身就会影响作品的品质。虽然是NDS主机的作品，但是作为一款知名角色扮演作品，流程过短让玩家觉得并不过瘾。三线的战斗为游戏增加了变化性和耐玩性，但是过高的遇敌几率却使玩家很难被战斗吸引。白天黑夜的交替和必杀技的使用比较有趣，称号料理等继续保持传统，因此本作还是值得一玩的作品。

**C**



**【点评人/龙马】**“传说”系列一直都在国内玩家有着不错的口碑，特别是有《宿命传说2》这样的官方汉化作品，但是随着近年来的“量产化”有些作品的素质也有下降的趋势，如果说之前在PSP上复刻的《幻想传说》因为只是复刻作品而没有什么亮点也就罢了，但是作为一款全新的作品却实在是有些砸牌子，只有3人的队伍，过短的流程，和一些不痛不痒的系统变化实在让人提不起什么兴趣。虽然以NDS的机能和容量在某些方面必定会有些缩水，但是那过于单调的战斗实在是失去了传说系列应有的感觉。接下来还有两个“传说”，希望不要再像本作这么让人失望了。

**C**



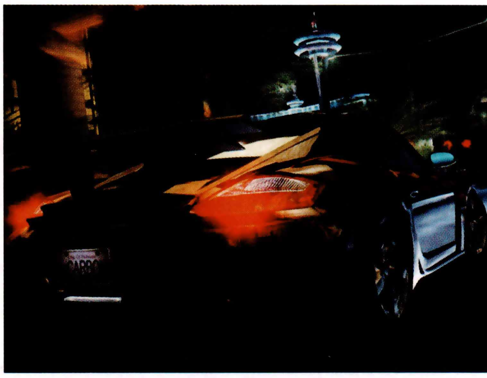
**【点评人/唯夜】**此前的传说作品虽然够不上一级，但也不会很差劲到哪里去，但恐怕这次它终于还是吃到量产的恶果了。暴风传说的整体品质，实在远不能令人满意。NAMCO难道不明白，游戏碟片可以量产，但游戏是不能的。作为NDS游戏，作品对双屏和触摸的应用停留于初级表面概念。战斗系统远不够圆润统一自然，一些设定本质上互相抵触，而一些要素则形同鸡肋，臃余杂陈，少人问津。这些都是明显欠缺深层次平衡调试的表现，制作方投入的精力和心思由此可见一斑。而且作为一款RPG，竟然只有区区10个小时的基本流程，这简直有点儿开玩笑的意思了，制作方难道真的以为他们在做一款ACT么。

**C**

利用阵型可以得到附加的能力对战斗有很大帮助，两前卫一后卫的阵型还能为玩家回复TP值。

【点评人:小沛】





# 极品飞车 玩命山道

坚持也是一种胜利。虽说在众多赛车游戏当中，“极品飞车”这个系列并不能算是表现最出众的，然而每一代的细微进步和持之以恒的态度，也使这个系列在赛车类型作品中保有一席之地。第十款《极品飞车 玩命山道》较之前一款作品有了很大的改进，无论是因为次世代画质上的提升，或是系统方面的不断完善，该作品俨然已经跻身于此类作品的前列了。

| X360 | 游戏原名：Need for speed carbon | | |
|---|---|---|---|
| | EA | 59.99美元 | 2006年10月31日 |
| 赛车竞速 | DVD-ROM | 美版 | 1-2人 | 3MB |

## 碳峡谷中上演真实与虚幻的疾速较量，新极品飞车用实力打造第十代的辉煌！

游戏中新增的赛道“碳峡谷”是现实生活中真实存在的场景，也是本次命名的考量要素之一。众所周知，玩家之所以热衷于激烈的赛车游戏，无非就是在游戏中能够充分享受风驰电掣的快感，能够体验到在现实生活中不能体会到的极速刺激。如果游戏中的场景同现实生活毫无区别，那么对于此类玩家而言肯定毫无吸引力。但如果全都是虚拟的美丽场景，完全脱离现实的架构，也会让玩家的投入感减低。所以，真实与虚幻的结合无疑是最好的选择。

这次真实的山道和改装车的加入，不仅保留了《极品飞车》系列对极限速度的一贯追求，也延续了每一作都有新元素增加的惯例，真实场景的加入还不仅仅只限于新增的碳峡谷，游戏中还有不少类似于唐人街的赛道。较之以前的作品，新作中更推崇紧张刺激的山道竞速，崎岖蜿蜒的山道更考验玩家的驾驶技术，也在无形之中加入了竞速的新体验。就如游戏制作人Larry LaPierre对此作的评价：“我们对自己的创新突破以及追赶汽车文化新颖、热门趋势的能力感到骄傲，山道竞速对车手的驾驶技术确实是一大考验，我们认为这将会令竞速车手们迫不及待的想要一试身手。”游戏从最初带领玩家在坐落于山谷的城市街头展开速度较量，直到你和同伴借助一场场胜



↑在狭窄的道路上飞驰是非常考验驾驶技术的。

利来掌控城市各个区域，最后转战来到碳峡谷，在狭窄弯曲的山道进行危险的追逐。这所有的一切都让玩家切实体会到了新作超越以往的气魄。

上面说的赛道设计确实是这个游戏的一大亮点，而车辆作为游戏的主角当然更不得不说。本作的收录车辆可谓是豪门云集，同那些改装车相比，原厂出品的车辆明显要华贵许多，但与之相对等的自然是价钱上的昂贵。对于不少玩家而言，亲自改装自己的爱车是一种乐趣，无论是外型老旧的轿车或是性能普通的车辆，经过玩家的巧手装扮，一样拥有闪电般的极速。不过，想要拥有这样的极速，除了付出金钱之外，对于赛车的了解也是必要的。例如侧滑所需的轮胎硬度较大等，另外改装车辆也需玩家具备一定的开车经验，不同的赛道所应对的车辆及轮胎等等都各不相同。

重要的性能改造完毕之后，玩家还可以炫一炫自己的独特个性，为爱车喷绘上五彩斑斓的的图案。新作采用了全新的AutoSculpt技术，不仅让玩家改变车体外观颜色，而且能够改变外形。操作方法也并不复杂，首先选择车辆，车辆的分类在新作中也细化了不少，玩家需从超级跑车、改装车和大马力车等分类中选择其一。接下来，就是玩家选择需要改装的地方，引擎、底盘、轮胎、保险杠、涡轮增压、液氮等等。第三步就是选择基本样式，当玩家选定了一种样式之后，屏幕上就会出现一竖列的百分比调试条，而每一个调试条又代表着所需改动部位的大小、方位、角度、厚度、宽度等等，不同改装部位的大致方法基本一样，唯一的不同只是可以调试的东西不一样。除了传统的改装项目以外，车顶的高低在新作中也能调整，喷绘图案的方式也是先选择好一个图案，然后在自定义一栏中选定颜色，用方向键调试位置，大小、角度、拉长、压缩和旋转，而且可以重叠多个图案，如此一来，车身外观的色彩也更丰富多变。

游戏中另一大的改变是引入了“团队”概念，玩家可以招募队友加入自己的队伍，以协助自己参与竞赛，玩家所招募的队员一定要具备不同的特点，这样才能真正在竞赛中发挥所长。参加每一个不同的赛道，选取什么样的队友作为自己的助手就是取胜的关键。不过玩家能否招募到好的队员也跟玩家的名声与地盘息息相关。在城市地盘街道争夺战中，随着玩家逐步接管对手的地盘，玩



↑夜色下，自己的爱车与宁静的都市融为一体。

家的名声也会越来越响，当然也会引起警察的关注，每一条危险赛道的开启也与玩家的名声有关。队员类型很多，例如领航员（Pathfinder）、拦截者（Blocker）、漂移者（Drafter）等，领航员的作用是可以帮你指引出一些最便捷的路线；拦截者则是协助玩家与对手对抗，将对手的车辆挤出赛道或是阻挡车辆等；漂移者则是让玩家能够利用队友车后产生的气流产生弹弓效应，来获得更大的加速度。也就是由于赛车的行驶速度非常快，与空气产生摩擦，并划开一个密度较低的区域，如果后面的赛车恰好处于这个区域，那么在这个区域中，赛车将会处于一个低空气阻力的状况，一旦后者摆脱这个区域会使车身的下压力增大，达到快速超越对手的目的。

细数下来，本作与前一作虽然都在Xbox360上推出过，然而相差之大的确非常明显。可以想象，本次EA确实在这款游戏上下了不少功夫，包括名称的征集和请名模代言等，这一系列重回一线的希望似乎是越来越明朗了，起码在欧美应该可以。

**A**



【点评人/雪飞】不知不觉，这个“极品飞车”系列都出到第十代了！而且又是全平台制霸，EA还真的想把这款作品变得家喻户晓。不过上到PS3、Xbox360，下到NDS、GBA，这款作品的表现实在是天差地别，我在分别看了这几个平台的同一款作品之后，觉得360版还真是完美得一塌糊涂。不过就画面来说，本作和前一款的区别不是很大，终归都在360上推出过。而且说实话，其精细程度也不见得就超越了其他赛车游戏。其操作感没有什么缺陷，也没有值得夸耀的地方。故事也基本保留了一贯的风格，拿赛车来抢地盘。至于本作标榜的山道赛车，难道也是受了《山脊赛车》的影响?

**B**



【点评人/唯夜】老美的粗线条对于亚洲玩家来说并不是很容易被接受，虽然这仅仅是款赛车游戏，而且各方面也都做得中规中矩，不过配上了街头流氓类型的故事情节，这款作品也就显得比较粗俗了。这个系列推出的时间很快，之前就想得到这一作可能不会有太大的提高，而现在看来进步虽然不明显，但许多细节处还是有了不少改进。而且改装车的系统进一步强化，连汽车的表面喷绘也都更为细致，不过好像汽车零部件的改装需要一定的驾驶知识，否则在比赛中会受到一定影响，好在这也不是很难，有参数可以借鉴。另外本作的赛道挺有意思，我还特意去“唐人街”跑了一圈，周围的招牌写得很有意思。

**B**



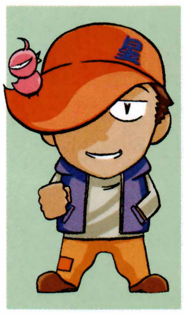
【点评人/龙马】极品飞车系列现在好像已经不能再算是赛车的一线作品了，想当初一听到这个名字，就感觉是同类作品中的佼佼者，现在变得平庸也着实令人疑惑。看看发售表，又是全平台！同一款作品要制作出那么多的版本，就算EA有实力，但一心多用的后果必然不如一心一意好。本作的各个版本中，目前360版自然是最好的，而像GBA、NDS之类不提也罢。画面的绚丽是EA的强项，比赛的火爆也似乎比前作更为出色，至于新加入的碳峡谷，可能是因为地域文化差异，个人感觉没什么了不起，不过就是一条新的赛道。不过想到这是真实存在的地方，于是也就权当是在观光了。

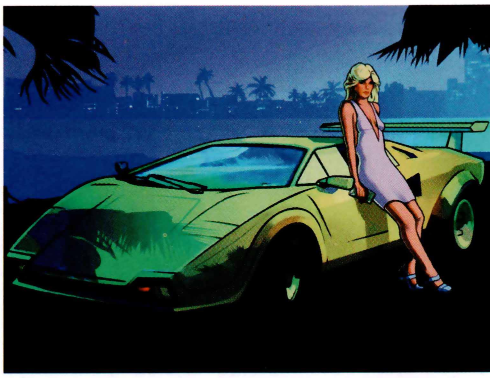
**B**



这款作品充满了浓重的美式风格，更由于加入了大量剧情，使得竞速的过程不只是取得第一那么简单。

【点评人:荇菜】





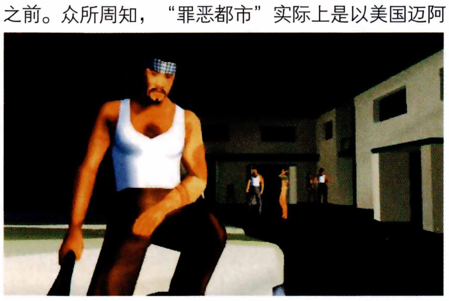
# 横行霸道:罪恶都市故事

关于GTA，实在不用再作太多介绍了。除了在家用机平台上风光无限之外，去年的《自由城故事》也宣告了这个系列正式登陆掌机平台（以前在GBA等主机上的几作毕竟不能算是真正的GTA）。最新的《罪恶都市故事》延续了这个系列一贯的高品质，并且弥补了前作的一些缺陷，堪称PSP平台上不可多得的佳作之一。

| PSP | 游戏原名：Grand Theft Auto: Vice City Stories | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ROCKSTAR | 49.99美元 | 2006.10.31 | MATURE 17+ M |
| 动作冒险 | UMD | 美版 | 1–4人 | — |

大多数玩家对于GTA（《横行霸道》）系列的印象始于全面3D化的3代，而此前平面图像、俯视视角的几作已经逐渐被人遗忘。GBA掌机平台上的几部GTA游戏也采用了2D画面的表现方式，虽然作品的素质不能说差，但是毕竟时代已经不同，这种缺乏真实感的GTA很难让人产生足够的兴趣。直到PSP的出现，才使得GTA完美（或者说接近完美）登陆掌机成为可能。2005年发售的《自由城故事》沿袭了GTA系列的成功公式，借助PSP的机能重现了“自由城”这个庞大都市，得到了玩家们的好评。其后，《自由城故事》还逆移植到了PS2上，足见其取得的成功。很显然，在这样的形势下，GTA在PSP平台上继续推出续作也就成为了顺理成章的事情，这便是我们所看到的《横行霸道：罪恶都市故事》。

就像《自由城故事》是GTA3（剧情发生在“自由城”）的前传一样，《罪恶都市故事》也是作为《横行霸道：罪恶都市》前传的形式出现的。在整个系列中，《罪恶都市》最大的特色就是对时代氛围的立体化塑造。无论是建筑物的特色，还是人们的装束、发型、语言习惯，或者车辆的样式，以及配乐、电台等等要素，无一不切合这个游戏80年代的时代背景。在这一点上，即使是后来的《横行霸道：圣安德烈斯》都无法与之相比。而《罪恶都市故事》则很好地秉承了《罪恶都市》的这一特点，再度将人们带回了20年之前。众所周知，“罪恶都市”实际上是以美国迈阿密作为原型，迈阿密的交通结构和众多标志性建筑都一一反映在游戏之中。尽管PSP的性能和游戏容量还是无法与PS2相比，不过《罪恶都市故事》的画面看起来已经足够优秀。在庞大的都市中，汽车和行人在街道上不停穿梭，使整个游戏看起来富有生气。台词撰写和角色配音是典型的“Rockstar出品”：代表了一如既往的高质量。



↑《罪恶都市故事》中的角色形象塑造得十分鲜明。

在《自由城故事》中，虽然剧情发生在自由城，但实际上并没有多少来自3代的角色出场——原创固然是好事，但适当地加入一些玩家已经熟悉的人物，增加新作与以前作品之间的联系，也能够大大提升人们对新作的亲切感。在这方面，《罪恶都市故事》就要聪明得多，其中不但有众多来自《罪恶都市》的角色，甚至有些人的戏份还很足。而在原创的剧情主线方面，《罪恶都市故事》也保持了一贯的水平。当然了，听起来还是老一套：主角是个兵痞，而他的上司也是个满肚子坏水、甚至有些神经病的家伙。在上司的指示下，主角到处去做一些为非作歹的事情，烧杀劫掠、敲诈勒索、无情地杀死所有敢于跟自己作对的人。如果你能够在一定程度上摆脱“道德”和“良知”的束缚，并且无视剧情中一些奇怪的逻辑，那么你很快便会沉浸到各种精心设计、非常富有趣味性的任务当中去。

出于对家用机和掌机平台不同性质的考虑，《自由城故事》对任务的长度做出了一些调整，使得它比起家用机上的各作来要短得多。这一改变很难说是成功的，因为玩家往往刚开始一个任务没多长时间就已经结束了，根本来不及“过瘾”。因此，《罪恶都市》对此加以修正，大大增加了任务的内容，使得整个主线流程的时间比起《自由城故事》来要多出10个小时左右。当然，在以“高自由度”作为标榜的GTA系列中，除了主线剧情之外，还有数不清的支线任务等待你去完成。《罪恶都市故事》也是如此，你可以通过强占地盘、接洽生意（一般来说当然是非法生意）的方式，逐渐建立属于你自己的犯罪帝国。不过，在支线任务的设计上，本作还是稍稍有一些瑕疵。大多数



↑本作的驾驶手感稍稍有些“超现实”，显得比较简易。

支线任务只是让你重复做一些简单的工作，初玩的时候可能很有意思，但是次数多了便枯燥无味了。不过出于掌机游戏容量限制的考虑，我们对此也不能太过苛求。

驾驶汽车是GTA中不可或缺的部分。相比家用机平台上的作品，《罪恶都市故事》中的驾车显得要简易一些，驾驶的手感也不如家用机那么真实。这带来了好与坏两方面的结果：一方面，你可以得心应手地做出一些高难度的车技动作，但另一方面某些违背物理规律的现象又会让你觉得有些不爽。除此之外，《罪恶都市故事》还有一些其它的小瑕疵。例如地图的表现方式几乎与数年前的作品一模一样，而没有新加入一些时下流行的人性化设计。你的目的地只是在地图上简单地以一个小点表示，而没有像《圣徒的争斗》等游戏那样，用虚线的方式标出通往目的地的最佳线路，甚至连指示方向的箭头都没有。而近身搏斗的手感也有些莫名其妙，在与贴身的状态下，你很难用枪来击中敌人。

作为掌机平台上的外传性质作品，《罪恶都市故事》并没有为GTA系列增添什么革命性的新要素——这本来就不是它所必须承担的任务。而对于系列的拥趸来说，它的确没有辱没“GTA”这块金字招牌。在佳作匮乏的PSP平台上，说实话这已经足够了。

**B**



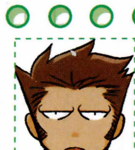
【点评人/唯夜】真是不得不佩服Rockstar的功力，在掌机上也能做出这样原汁原味的GTA，而且完善程度比起前作《自由城故事》来又有所提高。虽然游戏系统和主要的任务设计与家用机平台上的各作并没有太大的区别，但是原创的故事剧情还是让人感觉已经值回票价。不过说起来，自从2代到3代实现质的飞跃以来，GTA系列也已经很久没有真正的发展了，3的几部续作虽然质量上乘但总的来说还是同样的架构，Rockstar也一直没有正式用“4”这个序号来为新作命名。希望在PS3/XBOX360这一代主机上，我们能早日见到真正的GTA新作。

**A**



【点评人/龙马】PSP的读盘总是不能让人满意。由于容量的限制，掌机读盘总是比较频繁，而且由于机器离自己比较近，所以读盘的声音听起来更让人那心烦意乱……《罪恶都市故事》里面自然少不了GTA系列招牌似的电台系统，而那些具有80年代风格的乐曲和诙谐的DJ台词也确实很有趣味性，但在播放电台的同时光驱发出来的响动却一直骚扰你，实乃一大缺憾。除此之外，本作在创新方面过于保守也让我有些不满。虽然这样说也许是要求过高了一点，但是我个人认为在保持原作风味的基础上，适当的增加一些时下流行的要素也是必要的。可惜，在本作中并没有看到。

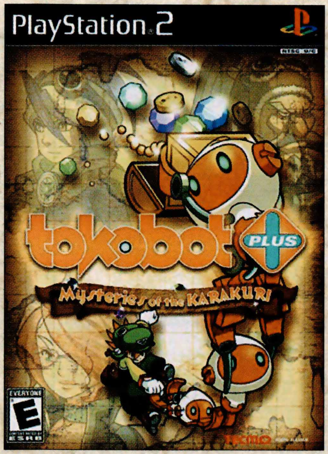
**B**



【点评人/猴子】模仿《横行霸道》的游戏越来越多，但其中佳作却不常见。倒是Rockstar自家的作品还是一贯地保持了高水准。究其原因，Rockstar在游戏整体氛围塑造方面的功力无人能比，游戏的故事背景与流程设计结合得十分紧密，让人投入其中就很难自拔。另外还有重要的一点就是Rockstar能够设计出极为丰富的任务，让玩家保持新鲜感。不过这一点在掌机平台上就不可避免地受到一点限制了。《罪恶都市故事》中虽然也包含了各种各样的任务，但是玩多了会让人有一些过于单薄的感觉。不过，喜欢这个系列的人还是不能错过这部作品的！

**B**

本作的主角名叫维克・万斯，知道他是谁吗？——正是《罪恶都市》主角兰斯・万斯的弟弟。




# tokobot PLUS

**游戏虽然又是少年的冒险历程，但是整体故事线相当清晰，也有波荡起伏的伏笔，人物的性格也都相当鲜明。这次出品的是美版，对于国内大多数玩家来说还是比日版更容易理解的吧。　□文/龙马**

| PS2 | 本刊译名：机关加强版 | | | EVERYONE E |
|---|---|---|---|---|
| | TECMO | 29.99美元 | 2006年10月3日 | |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 110KB |



本作可算近期一款比较优秀的动作休闲游戏，虽然早在去年12月就在PSP平台上推出过。这次加入不少新要素重新登陆PS2平台，如果没有玩过前作，本作还是值得一玩的。可以进行“逆移植”也显示出本作的整体素质。

## 阳光少年的遗迹大冒险，破解机关寻找宝藏显神威

熟悉操作的一关，一上来就有用队型V来进行攀爬的练习，同时跳起可以爬到更高的地方，这里可以熟悉一下不同招数的攻击判定，一路攀爬到吊桥前，这里需要使用○攻击地面上的图标来使吊桥放下，此后在地板上看到类似的标志也都可以尝试砸一下，大多可以触动一些机关。之后遇到第一批敌人，不倒翁型直接攻击就可以，飞碟型的需要用跳跃攻击，之后调查墙壁把里面的砖块拉出制造出通路，之后面对敌人的包围用△键的攻击解围。

第一场BOSS战，虽然说是BOSS战，但是其实真的是很简单，对方行动缓慢，只会原地攻击，而且攻击间隙极大，找准位置，四次攻击就可以解决了。

之后要用跳跃中的□来前进，有些难度，起跳时的位置很重要。进入遗迹内部打击两边的齿轮形成高台，再利用攀爬技能从右边上去。之后调查并搬走地面上的六边形石块，砸地启动机关。

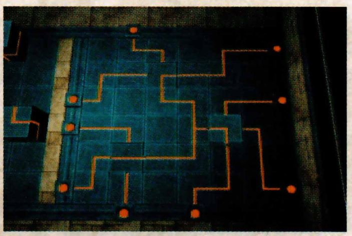
对战BOSS，先要使用△键的攻击把炮台的下面几层打飞，之后BOSS会露出真面目，在它挥动起手臂前进时攻击是无效的，这时只能到处躲避，由于视角问题可能躲避起来会有点困难，不过好在本身的攻击判定并不大，只要没有被直接踩到，被手臂碰上也不会有什么的事的，每次暴走攻击一段时间后BOSS就会陷入行动不能状态，趁这个时机赶快攻击吧。

之后返回实验室进入第二章，来到沙漠遗迹，开始一直前进即可，进入内部后需要用○攻击启动升降机，之后需要启动墙上的机关，并且在倒计时走完之后把地面上的两个机关按下搭起桥来到对面。利用攀爬技能向上前进，之后会有两场小BOSS战，第一个可在躲避它的攻击后进行反击，第二个可先用△键的攻击扫倒后进行追打。

之后这里要对战一个BOSS，虽然所有的攻击都会被它所格挡，但是每次格挡后都会有一段极长的硬直，我们就可以绕到它的身后从容地进行攻击，因此可以说是基本没有什么难度，战后根据提示找到记录点返回实验室。

返回实验室会得到消息，可以开发出OVER DRIVE模式的大型机器人，在商店里交钱买下就是了，还可以加强升级，不过那价格显然不是那么容易接受的，此后在攻击敌人时就可以积蓄能量槽，当蓄满一格时就可以用R2发动类似保险OVER DRIVE技，以后可以有多种选择，现在可以使用的只有“侍”，该技能的效果是可以攻击自己面前的两个敌人，在有大量敌人出现或者对战BOSS时是相当有效的。

本关开始加入了很多谜题，这里需要用到使用石板中获得的新能力，到两个角落上的石板上按L1调查，之后进入解谜模式，□控制水平方向的移动，△控制竖直方向的移动，需要控制机械手臂抓起旁边的石块把三个空洞填上，并且要让提示中的三个点连上。需要注意的是机械手臂的能量有限，每抓起一块石头都会消耗一些，而且如果抓起时候时没有选择靠近中部的位置一旦一次移动停止，石头就会自动掉落，还要重新抓起，会白白浪费能量，不过现在阶段能量是足够的，抓错几次也没关系，另外就是抓起和搬运石块时多看地面上的影子位置会比较准确一点，完成后的情况如图所示。





之后上面的高台升起，小心掉落的滚木，而且在两边没有升起的部分还有道具，不要落下。通过有尖刺的通道，会被很多杂兵围攻，正好可以发挥OVER DRIVE的作用，不过还是要小心一点，敌人的攻击力都很强。下个房间又是一道新的谜题，每当走到有眼睛的石碑前都会自动掉落到下一层，如果只纠缠在这里是没有任何意义的，坐旁边的升降器可以到达上一层，会有一些石头可以挡住这里的石碑，被挡住的石碑在下一层也会失去作用，像前面所见到的石头一样，用L1调查后可以推拉，玩家就完成一次搬运工的工作吧，不过要小心这里的飞行敌人是打不干净的，在搬运过程中要格外小心它们的偷袭，不过他们的攻击是打不透石头的，可以在和它们相反的位置移动。完成的情况如图所示。

之后又是限时攀爬，相信有前面的经验应该不难达成。

接下来对战BOSS，开始需要躲在掩体后面躲避两个辅助机器人的胡乱扫射，等一会儿发生剧情后可以看到墙上的开关，用□键的攻击关掉，之后两个辅助机器人就会暂时失去能源供给进入瘫痪状态，这时我们就可以去对付BOSS了，BOSS的攻击方式只有扔石头，只要不是呆在原地就不会被砸到，而且从搬到举石头的过程中下盘都非常空虚，可以用△轻松打断它的攻击，之后再以□键给予迎头痛击，当然也可以等它每次用石头攻击后留下的硬直，但是由于时间有限，还是不推荐这么打。当倒计时数完后，辅助的小机器人就会恢复活动，这时就需要再次去攻击墙上的机关，只要动作不是太慢，两次的时间应该是足够消灭这个BOSS了。战胜后主角又得到了两个小机器人，这样就可以爬到更高的地方，攻击敌人时攻击范围也会更大，第二章也就到此结束。

### 基础操作

**L1**……调查，很多地方的机关也是要靠调查触发的。

**L2**……调整视角，让视角自动回到面对主角正前方的视角。

**R1**……集合，让机器人形成战斗队型，各种特殊动作都要在这个状态下发动，要注意的是在这个状态下移动力会有所降低而且主角是无法转向的。

**R2**……OVERDRIVE发动，剧情后获得，可以形成范围打击等效果。

□……队型V 机器人会自动排成一排跟在主角的身后，可以主动进攻，也可以进行攀爬。不过攻击间隙比较大而且攻击的有效范围很小，要非常注意发动的位置。

○……圆队型 机器人会自动围在主角的身边，在地面上是没有任何效果的，不过跳到空中可以发动空对地攻击。

△……队型U 会形成横列队型，进入集合状态再连点△就会发动大范围的旋转攻击，不过要注意的是在开始的一小段时间里小机器人们是没有攻击判定的，而且一旦碰到墙壁或者敌人就会自动停止，另外就是如果持续时间过长的话停止后主角会有一段比较长的硬直。

### 录 点

这里不但可以记录还可以返回实验室，之后还可以从这里开始冒险。而一般BOSS前的记录点还可以为玩家恢复体力。



←这就是特别记录点，不但可以记录还可以恢复体力。

→普通记录点，而已会到实验室。

### 竞速模式

计算玩家打过一关的时间，根据结果可以得到一些奖励，不过大多是一些插画，而想要进入每一关的竞速模式则是要到商店里去购买，如果不是追求完美的玩家还是不要在这里花太多的时间和精力吧。




←购入后就在这一画面进入。

### 道具交换

取得的齿轮等物品可以在过关结算中换成金钱，而钱对于OVER DRIVE的改造和道具的购入都是必不可少的。而这些道具大多是藏在瓶瓶罐罐内的，所以见到这些东西就不要犹豫了，打碎吧。



←不同的道具价格也不同。

### 实验室

这里是每关和每关之间休整的地方：



◆**对话**：和其他角色对话可以得到一些和故事以及故事进程有关的信息。

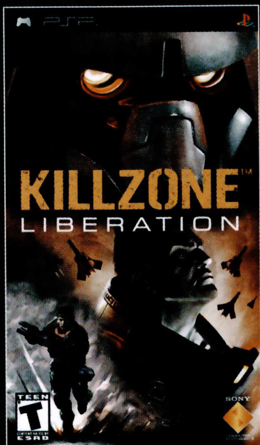
◆**记录**：写入记录

◆**资料**：可以查阅自己打倒过的敌人。

◆**任务**：前往遗迹寻宝，推进情节。

◆**商店**：可以购入增加体力的道具和保命的护身符等道具，同时OVER DRIVE的习得和强化也要在这里进行。

◆**机器人资料**：可以查看机器人的技能。




# KILLZONE™ LIBERATION

**这次PSP版的《杀戮地带》不再是PS2上的FPS那种游戏，而是改成了第三人称射击的类型。本作在操作手感和一些细节设定上仍有不少值得改进的地方，不过CG动画以及画面效果还是非常优秀的。 □文/北斗**

| PSP | 本刊译名：杀戮地带·解放 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SCEA | 39.99美元 | 2006.10.31 | |
| 动作射击 | UMD | 美版 | 1–6人 | 150KB |



游戏中有不少关卡并不是主角一个人孤军奋战，根据剧情的安排经常会有队友会跟随着主角一起战斗，甚至少数被我们营救的人质也都是"武装人员"。灵活利用队友的协助就能使战斗更为轻松，另外有的小任务也是需要队友的帮助才能完成的。

## 游戏初期流程攻略

### 1.1 COUNTER-ATTACK

游戏第一关，没有什么难度，主要是用来上手的。开始后会有我方基地人员提示玩家基本操作，先熟悉一下基本操作就可



以从右边的路出发了。这次的敌人会有HP显示，就在其头上，红色的那个就是HP槽，我们既可以看HP槽剩余多少也可以直接看其头上的显示数字。解决掉最初的敌人之后，在路上的箱子处可以补充弹药和HP。继续前进遇到一名我方战友，根据提示坐上重机枪台，这里会有大量敌人出现，不用重机枪的话根本搞不定。坐上去后用L、R两键移动枪口，由于重机枪台前方的护板可以完全抵挡敌人的子弹，所以我们只需注意不要在旋转枪口的时候不要把自己的侧身暴露给敌人就行。

解决完这批敌人之后去地图左下角，此时会接到基地给的任务用C4把墙炸掉。先干掉这里的敌人后在左边的箱子里找到C4塑胶炸弹，去这个场景右上角标有黄色圆形符号的地方安装C4（方法是按住X键一段时间），装好C4后会有4秒钟的引爆时间，我们需要趁这个机会跑离C4安装点防止被炸伤，以后也是如此。将墙炸塌后走过去就会发生剧情，接到新任务救出队友RICO。原路返回到地图中间走上面的路，先用C4把挡路的铁门炸掉，干掉两个敌人（上方的敌人可以打爆其旁边的油桶来秒杀）。补充后往左走发现RICO就在一个小房间里，注意这里的敌人会源源不断的过来，所以我们必须马上干掉左边的敌人并冲进RICO所在的房中引发剧情后过关。

### 1.2 RETREAT

由于我方基地遭到了敌人的袭击，所以本关我们需要返回到己方的基地，这关的地图和第一关的基本上差不多，我们只需按照第一关的走法倒着走到地图右下角即可。在这一关中RICO会作为我方队友紧跟在玩家身旁，不过一开始由于其被敌方击中所以我们必须在20秒之内抢救她，方法很简单：去右边的箱子里取出注射器，走到RICO身旁对其按X键使用即可。在接下来的战斗中如果RICO的HP变得比较少了，就需要对其使用注射器加血，所以在箱子里找到有多余的一定要带在身上以防万一。

路上我们会遇到红外线发射器，如果碰到其发射出的红外线的话就会直接挂掉（生命真是脆弱……）拆除它的方法是缓慢靠近发射器，这时屏幕上会出现一个扳手的提示，按住X键一段时间直到将其成功拆除。回到有重机枪台的地方，坐上去把



蜂拥上来的敌人全部解决后从右边下去。我们会发现返回的路被一辆破坦克挡住了去路，坦克旁边就有可安放C4的黄圈，不过我们身上并没有C4，解决的办法是按方向键的上键，这样就可以调出队友RICO的指令，选择让他安放C4即可，以后再碰到这种情况均依法炮制。之后一路厮杀返回，不过在去地图右下角之前，先走另外一条分岔路可以来到右下角的旁边，虽然路被挡住了，但我们可以躲在挡板后用手雷将上方的一个敌人直接干掉。之后赶到地图右下角将敌人全部清光，去上方的平台电脑处打开大门，发生剧情后过关。

### 1.3 EVACUATION

一上来就是场硬仗，我们需要先将场上的敌人全部清除掉之后才能打开安全装置前进，一开始就有两个敌人，之后还会有两个敌人空降下来，所以动作务必要快！将敌人全部干掉后就可以继续前进了，此时我们会收到基地的任务要求将敌人的高射机枪摧毁，清掉敌人后在旁边的箱子里找到C4炸掉高射机枪，剧情，我方直升机会降落在中央的高台处，任务也变更为救



### 从FPS到第三人称射击

提到"杀戮地带"，可能不少玩家的第一印象就是FPS，没错，之前曾经被索尼寄予厚望，按照"光环杀手"打造的PS2版《杀戮地带》就是一款标准的FPS游戏。当然，PS2的那款作品到底还是无法与HALO相提并论，再之后就有了去年E3展索尼用PS3版《杀戮地带》的CG动画冒充即时演算来显示新主机硬件性能强大一事，再然后，就是我们这款PSP版《杀戮地带·解放》的发售了。不过这次的"解放"不再是一款FPS游戏，而是改成了第三人称射击的形式。实际的操作手感只能说是中等素质，不但敌人皮太厚往往要吃上XX颗花生米才会挂掉，而且我们会明显感觉到自己的枪支在射击间隙的停顿太过明显。射击方面给人的整体感觉就是虽然SCEA将本作改成了第三人称射击的游戏，但其实仍然保留了一些FPS的感觉在



里面，所以刚开始玩的时候会比较怪异。除此之外，游戏的动画、声效等都还是制作的比较有水准的，系统方面也相当简单，可以很快就上手，这次我们将对本作的前期攻关要点来做比较详细的介绍。

出3名人质并送到我方的直升飞机上。

去地图左上方，路上会有一个敌人躲在卡车后面攻击我们，直接用枪打的话很不方便，建议用手雷将其解决掉。之后拆除红外线装置往上走救出第一名人质，注意上方的门后会有敌人出现，将其解决掉后返回直升飞机处。送完第一名人质后再次来到地图最上方，在箱子里找到C4后返回拆红外装置的地方，用C4将铁门炸掉。边打边走沿着下面的路绕到地图左下角，打开门后救出第二名人质，然后马上原路返回，右边的敌人不用管。不过在炸门的地方会有数名敌人先后赶来，硬冲是冲不过去的，只有先将他们全解决掉。护送第二名人质安全返回直升机后先补充下弹药和HP，然后再次前往地图最左侧，这次我们需要从楼梯上楼，在里面的门内可以找到要救的第三名人质，接下来不用我多说了，一路厮杀将其安全送到直升机处即可过关，好在这哥们有枪，战斗时可以帮上不少忙。

### 1.4 SABOTAGE





对面高台处有一名敌人的狙击手，他会一直瞄着我们并抢先射击，而狙击枪不但攻击力高还有将我们击倒的附加效果。这里建议用手雷来解决，之后拆掉拦路的红外线装置并干掉另外两名从仓库里出来的敌人。在升降梯处启动开关往上升，上面有两个敌人，基地会提示我们寻找重火力的武器，上来后迅速往上走干掉敌人爬上坦克。上坦克后摇杆是控制前进方向，L、R键调节炮塔左右旋转，□键是发射炮弹，X键是开动，△键是倒车，屏幕左下角主角生命槽上面那个红色的槽表示的是坦克的剩余护甲量，全部消耗完后会出现一个叹号，此时我们需要马上下车并跑开。

开着皮粗肉厚攻击高射程远的坦克一路横冲直撞就是爽！不过还是注意点的好。路上碰到坦克过不去的地方就是要我们下车打开开关才行，经过一座铁桥后会遇到一种火箭筒兵。迅速下坦克，这种火箭弹不但射程远而且还有自动跟踪功能，擦着伤磕着死，对付已经发射的火箭弹不要上下直跑，只能迅速横移才能躲过。先后干掉两名火箭筒兵之后就会进入VS敌军坦克的BOSS战。

先去旁边的箱子里补充HP和火箭筒。具体打法上没有太多的讲究，先站在钢板后面连扔两颗手雷，之后与坦克拉开距离用火箭筒攻击即可，注意利用钢板来掩护自己。解决掉坦克后破坏掉附近的楼台后从左边逃离即可。

游戏中往往能在一些木箱子里得到白色长方形的道具，这种东东相当于钱，可以用来购买武器。



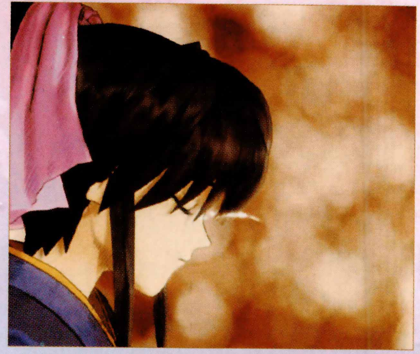

# るろうに剣心

## 明治剣客浪漫譚

## 炎上！京都輪廻

动漫改编的游戏素质最多也只能在及格线上徘徊，之前的几款《浪客剑心》也都难逃这个规律。但是本作的整体感觉还是不错的，如果是喜欢“剑心”的玩家不妨来试试，也应该算是一款不错的休闲小游戏。 □文/龙马

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS2 | 本刊译名：浪客剑心 炎上！京都轮回 | | | CERO B |
| | BANPRESTO | 7324日元 | 2006.09.14 | |
| 动作 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 102KB |



虽然在情节上并没有什么亮点，人物造型也都不是很细腻，不过看到3D的角色们依然有一种莫名的感动，按照本作还不错的销量来看，不知道会不会有续作推出。那时我们是不是可以见到传说中的雪代巴呢？

## 时隔多年，幕末浪漫之风再一次卷起 虽物是人非，逆刃刀剑客却别来无恙

虽然整体上看游戏的画面很简陋，游戏过程也显得有些单调，但是比如二周目里增添的情节等地方还是能让人感觉到一定的诚意，看着熟悉的场面让人不禁回想




起青春年少时被其中情节所感动，甚至想要买把“逆刃刀”回家供起来的时候。游戏整体风格其实依然是个“无双”类的游戏，打击感和攻防的节奏都很一般，不过在故事上选取了原作中最精彩的一段情节，除了玩家可以操纵的剑心、佐之助、斋藤以及隐藏人物四乃森苍紫，反派“十把刀”中的众多个性人物也会登场。不过稍微有点遗憾的是没有“追忆篇”的内容。另外要说的是此游戏读盘时间比较长，而且非常之频繁，特别是在一些连战时，经常是没打几下就去读上好几十秒的读盘时间，实在是一个非常破坏心情的问题。

### 其他技巧

直接攻击和按住某一方向再发动攻击会有细微的区别。

按照一定节奏发动轻攻击或重攻击时，角色名字旁边会出现蓝色闪光，这种情况下就可以用必杀技或闪避抵消这一段普通技，配合闪避可以实现多段连击。另外特定的必杀技也有这一特性，比如龙翔闪中就可以抵消龙槌闪。




↑本游戏攻击和防御的节奏都相对比较快，因此防御也是一个比较重要的技巧。

| 基础操作 | |
|---|---|
| □ | 轻攻击 攻击速度快，连击段数多，但是威力较小。 |
| △ | 强攻击 攻击速度慢，连击段数少，威力大。 |
| ○ | 闪避 有小段无敌时间，可以直接抵消出特有的必杀技，配合方向还能实现冲刺。 |
| × | 跳跃 可以主动进攻也可以用来躲避对方的攻击，有些必杀技也可在空中发动。 |
| R1 | 防御 可以防御住对方的攻击，但是要注意有少量不可防御技。 |
| R2 | 视角复位 把视角调整到正对目标的角度上，对战一些角色时很重要。 |
| L1 | 进入构架 收刀进入拔刀状态，有一段硬直，后面可连续普通技。 |
| R3 | 觉醒 当体力下降到一定程度时会进入“葛藤“，这时可按R3进入决断状态，能力会有大幅提高，不过会影响到最后的评价，还是不要随便使用。 |
| □+△、□+×、△+× | 必杀技基本就是这三种。 |
| R2+△、架构中R1+△ | 剧情中可以习得超杀，需要气槽呈黄色时才能使用 |

## 活用点数加成创造只属于自己的剑心

战斗结束后有评分系统，时间越短，消灭敌人数越多，评价越高，而且有一些特殊的评分点，无伤，无防御，无回避或者只用普通攻击分别可以得到相应的加分，如果想得到高分那还是一路狂砍过去不要管什么防御和回避了。

而把得到的这些点数分配到各个能力上可以使各项能力得到提升，而分配方法有平均分配，按照角色特性分配，集中一点，和自由分配几种，而在情节战之后还可以选择储蓄下点数不分配。不同的分配方式会有不同的倍率，如果选择平均分配或者按照角色特性分配点数会打折扣，因此如果不是实在觉得分配工作太烦琐还是自己手动来平均分配吧，而如果选择集中一点则有加成，虽然可以使能力得到更多的提升，但是比较容易出现能力上的偏颇。




各项能力影响的地方都很直白，只有**つなぎ**一项对于国内玩家可能会比较费解，其实这项能力影响的进行连续技中蓝色闪光时间的长短。就个人意见普通攻击和敏捷这两项参数相对比较重要，建议多放些点数在上面。当然，如果对自己的能力有信心的玩家可以考虑零能力加成通关。

## 游戏过场简单流程 志志雄的生死决战

### VS 鵜堂刃卫

第一战，属于教学战斗，非常简单，对方基本不会主动进攻，可以趁此机会熟悉一下操作，把对方的HP削弱到一定程度自动发生剧情。之后进入第二战，继续操作说明，战胜后剧情。

之后就可以进行人物选择了，共有剑心、佐之助和斋藤三个角色可以选择，这里只介绍一个剑心的简单流程。

杂兵战，基本没难度，一路狂砍就是了。保证无伤无防无回避多挣点点数吧。

### VS 尖角

对方的行动相当迟缓，破绽很好抓。

### VS 濑田宗次郎

虽然有时间限制，但是相当充裕，基本不用在意，而且只需要打掉对方一定HP即可。虽然对方回避比较高，但是并不太禁打，抓住一两次破绽就行了。

来到京都，进入自由行动模式，里面可以触发各种事件，有些可以得到道具，有些可以进行战斗以获得点数提升能力。遇到事件或切换场景后时间就会流逝一点，到一定时间就会自动发生剧情，如果实在觉得没事可干时可以去“京都通り（一）”找茶屋前的女性对话，这样可以直接进入下一段情节。不过建议还是多和高地上的剑士对战进行练习，不光有点数加成还有增加能力的道具。同时在大地图画面上按□就可以存盘

### VS 张

要注意的是现在没有了逆刃刀也就无法进入拔刀术的架构，这一点要十分注意。而对方的速度比较快，攻击范围也比较广，但是比较不善于防御，贴近连续攻击即可。

剧情后的第二战中剑心连剑鞘都没有了，只剩下一招“体当”，不过这是连打带跑的一招，而且只要击中对方一次就算成功。基本就是骗一次读盘时间……

之后多出了“师匠の家”。情节后和里面的比古清十郎对话就可以开始九头龙闪的学习。

### VS 比古清十郎

前两次是只要坚持一端时间不被打倒既可，第一战的60秒中比古基本不会主动进攻，可轻易达成，第二战的120秒攻击性则相对较强，而且攻击力相当夸张，多注意防御，必要的时候可以“放风筝”。第三战中比古会更积极于进攻，不过破绽也相对增多了，围他绕圈吧。




学到九头龙闪，发动方法是左下角的气槽变为黄色时按下R2+△，直线冲刺技，在连续技中更容易发出。

再次对战比古清十郎只要把气槽攒满，用架构中R1+△发出天翔龙闪就可以了。需要注意的是R1和△需要准确地同时按下。

### VS 四乃森苍紫

比较有难度的一战，由于地形狭小对方还非常善于闪避，因此一不小心就会被偷袭，活用R2保证苍紫随时都在自己的视线之内是关键。一共要进行三次战斗，苍紫的体力会逐渐增多。

### VS 濑田宗次郎

二连战，第一次和前次基本一致，只是攻击意识更强，第二次以及第一体力低下时会使用瞬步，一般来说结束后会出现在剑心的身后，这时保持反方向移动就可以躲避开攻击，并且可以趁此机会进行反击。

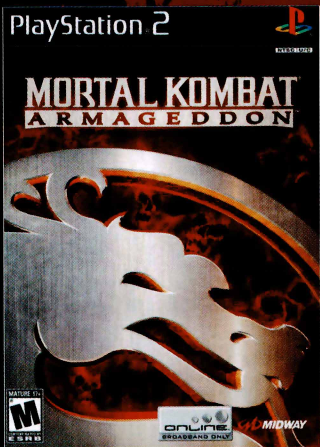
### VS 志志雄

又是一次三连苦战，不过即使失败也可以从中间继续再打，所以也不用太担心会打不过。志志雄的攻击力高得可怕，如果之前没有把体力和防御力强化到一定程度绝对是禁不住他两下砍的，抗晕能力过低的话也是逢打必晕，更还有不可防御技“红莲之腕”。不过相对之前两位在速度上倒并没有那么可怕，有没有什么大范围的回避技能，大多数时候都是在那里老实地防御。活用回避还是有很多攻击机会的。总体难度感觉反而没有那么高。

全部完成后会有大段的剧情，通关后将追加一个生存模式，同时可以展开二周目，除了会继承所有能力的等级之外，还有隐藏服装，更有一些新情节的补充。



虽然和游戏无关，而且已经迟到很久，但还是让我们为扮演斋藤一的铃置洋孝先生默哀！




# MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

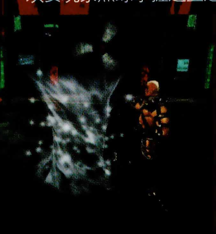


**本作的人物之多绝对是空前的，一共58位！在选择使用时真的会让你觉得眼花缭乱！不过这些角色中有很多都缺乏个性，招数毫无新意，并且他们之间的实力也是相差悬殊。因此作为格斗游戏，本作与当前的众多一流作品还有非常大的差距。** **□文/小沛**

| PS2 | 本刊译名：真人快打 末日战场 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | MIDWAY | 39.99美元 | 2006.10.9 | |
| 对战格斗 | DVD-ROM | 美版 | 1-2人 | 174KB |

## 战斗系统讲解





本作的游戏系统方面继承了前两作的基本设定，变化不是很大，让这一系列的玩家不至于因为巨大的变化又要重新适应新的作品。不过在一些细微的地方，本作有了一定的调整，例如格斗流派的更换还有终结技的使用方法等。

游戏中按L1为格斗流派的切换，在前两作中，每名角色都拥有两种格斗流派和一种武器，使用三者之间的切换便可以完成强力的连续技。然而在本作中则取消了这一固定模式，部分角色只能使用一种武术和一种武器。也许是因为角色增多的缘故，每个人的特性不同，不过在战斗中这种改变并没有太大的影响，玩家依旧可以随意改变人物的格斗技法，必要的时候还可以使用武器和拳法进行交互攻击。但58名角色实在是太多了，也就难免会有招式的雷同。另外除了基本的格斗系统之外，每名角色都有自己独特的必杀技，这些必杀技大多是从1代开始延续至今的，数量都不是很多，不过配合使用形成的连续技稍微增加了一些。而且本作的特点就是必须要玩家熟练掌握这些连续技，否则基本的攻击速度太慢，很难给对手造成较大的伤害。

终结技是本系列最具特色的设定，也就是在对方彻底输掉之后，玩家再输入特殊的指令，然后己方角色会发动残忍的终结技置对手于死地。本作在终结技上有了非常大的变化，取消了每名角色特有的一击比杀，取而代之的是在规定时间内连续输入按键来完成一整套连续的终结技。并且每个人的终结技都一样，攻击动作完全相同，只是通过不同的输入顺序来改变终结技的花样。连击次数越多，评价越高。终结技分为令对手改变姿势的转换技、可以多次使用的普通技，以及用于最终结果对手的结束技等多个部分，其中的组合有上百种，将血腥程度提升到了极点。

## 角色编辑功能

本来已经拥有了58名角色的本作，似乎还对自己的角色数量不太满意，这次加入的角色编辑系统可以让玩家亲手设计出一名能力超强的斗士。玩家除了可以使用原有的人物进行编辑之外，也可以创造属于自己的人物，并且可以用自己创造出的人物去挑战游戏中的主线模式。《真人快打》系列中出现这个模式还是第一次，不过说实话，老美的审美观确实有很大的问题，人物的外形都比较粗壮丑陋，相比《魂之利刃3》简直差太远了。另外在创造角色时，你也可以为其选择种族归属，游戏共有六个种族可选，包括人类战士、艾德尼亚战士、恶鬼、法师、魔王绍康的部下，除了编辑角色的外表和衣着，也可以教他们使用各种必杀技。这一设定为游戏增添了不少可玩性，然而自己随意选择招数也容易打破游戏平衡，可见本作在格斗上并非十分严谨。







## 角色面对时的终结技

| 转换技 | |
|---|---|
| 背对站立 | ↓、→、□ |
| 正对跪立 | ↓、←、□ |
| 正对跪立 | ↓、→、○ |
| 脸朝下倒地 | ↓、←、△ |
| 拿出剑 | ↑、↓、↑、□ |
| **通常连技** | |
| 膝顶头 | →、→、□ |
| 拳打1 | →、←、□ |
| 拳打2 | ↑、↑、□ |
| 踢 | ←、←、□ |
| 踢裆部 | ↓、↓、□ |
| 掏心 | →、→、△ |
| 掏脑 | ←、←、△ |
| 摘肋骨 | ↓、↓、△ |
| 取大腿骨 | →、←、△ |
| 拔去一只手臂 | ↑、↑、△ |
| 拔去双臂 | ←、→、△ |
| 用断臂打 | ↑、↑、× |
| 用两只断臂打 | ←、→、× |
| 断臂 | ↓、↓、× |
| **对手持剑的终结技** | |
| 斩首 | →、→、○ |
| **持剑通常连技** | |
| 切去左臂 | →、→、□ |
| 切去右臂 | →、→、△ |
| 刺胸部 | ←、←、□ |
| 刺腹部 | ←、←、△ |
| **持短剑通常连技** | |
| 刺头 | ←、←、× |
| 刺胸部 | ↓、↓、× |
| 切去左臂 | →、→、□ |
| 切去右臂 | →、→、△ |
| 刺腹部 | ↑、↓、↑、△ |
| 刺胸部 | ↑、↑、× |
| **结束技** | |
| 摘首级 | ↑、↑、○ |
| 折颈 | ←、←、○ |
| 拔脊椎 | ↓、↓、○ |
| 爆头 | →、→、○ |
| 拉断上身 | →、←、○ |
| **持断臂时的终结技** | |
| 单断臂终结技 | →、→、× |
| 双断臂终结技 | ←、←、× |

## 附加赛车游戏



以往的格斗游戏中一般都会有附加的动作类或者是动作角色扮演类的小游戏，就像《真人快打》系列的前几作那样。不过本作这次加入的小游戏可不只一款，最有特色的是加入了一款赛车游戏。这个赛车游戏很像《马里奥赛车》的模式，也是将角色卡通化之后利用道具互相陷害的方式来比赛。另外，与其他类似作品不同的是，本作中的赛道都非常危险，并不是只有减缓速度的障碍物，甚至有很多残忍的陷阱。这一点很符合该系列的风格，就连赛车都不忘血腥的特色。

这款赛车游戏中的道具非常少，也就有星星、闪电、龙头标志这三种，星星类似于道具，不过每个人只能使用一种，有的是加速，有的是攻击性的道具。闪电的作用就是加速，但加速也不见得是件好事，有时候赛道故意设计在前方有陷阱，一旦加速后反而躲闪不及。所以大家要特别注意，一旦发现赛道的一部分有红色的闪光，那就是说明这部分是会令玩家冲出赛道的。而最后的红色龙头标志的作用不大，似乎是和生命值有关，在进入一些致命的陷阱时能保证自己活着出来。

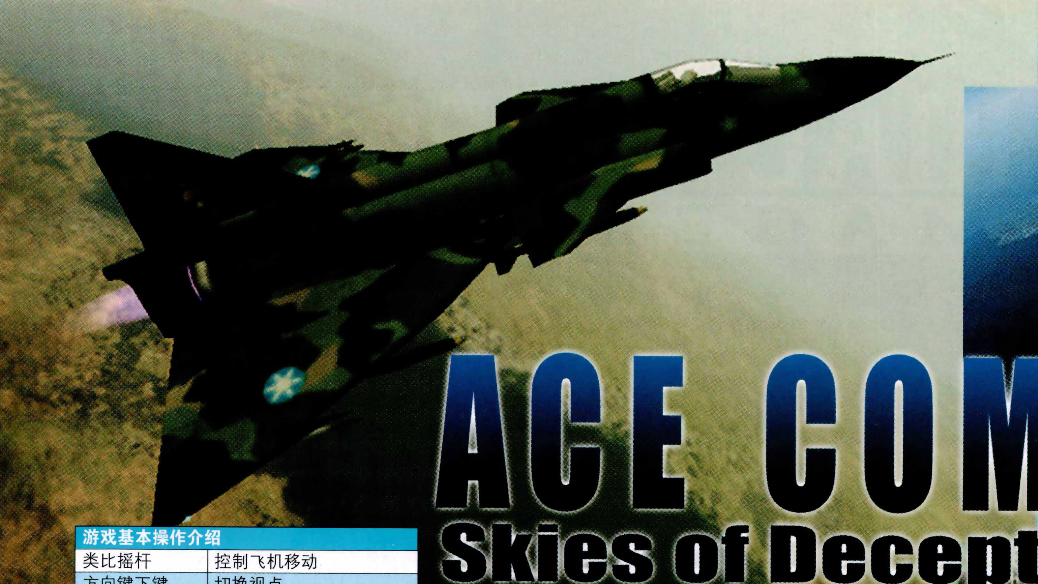




↑看到这么多可以选择的角色，玩家在欣喜之余也会非常头痛。

←就每个人的技能来说，本作增加的大多是华而不实的招数。

本作的操作感还是一如既往地僵硬，建议大家一定要先练好所有的连续技，否则根本没赢的希望。





# ACE COMBAT X
## Skies of Deception

□文/北斗

**这次的ACX可以说是专门针对PSP打造的作品，不但加入了多人无线联机对战系统，关卡的长度和操作也进行了相应的调整，整体素质可以说令人比较满意。**

| PSP | 本刊译名：皇牌空战X 虚伪之空 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | BANDAI NAMCO | 5040日元 | 2006.10.26 | |
| 飞行射击 | UMD | 日版 | 1-4人 | 256KB |

**游戏基本操作介绍**

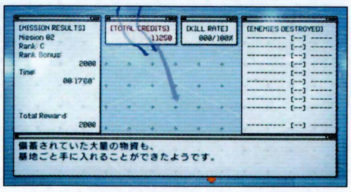
| | |
|---|---|
| 类比摇杆 | 控制飞机移动 |
| 方向键下键 | 切换视点 |
| 方向键上键 | 自动驾驶 |
| △键 | 锁定、切换锁定目标 |
| □键 | 切换特殊兵装 |
| ○键 | 发身导弹及特殊兵装 |
| X键 | 航炮扫射 |
| L1 | 减速 |
| R1 | 加速 |
| SELECT键 | 查看以及切换地图比例尺 |
| STAR键 | 调出菜单 |

# 为PSP专门打造的皇牌空战

## PSP版操作感变更情况

NAMCO的“皇牌空战”系列是相当有名的模拟飞行射击作品，经过这些年的发展和进步已经成为了相当成熟的游戏了。这次的PSP版整体来讲素质还是相当不错的，尤其是这次的ACX针对PSP掌机的特点在系统等方面做了许多改动和调整，再加上PSP强大的硬件性能以及16比9的宽屏输出效果，使得AC系列的爽快感和华丽感都得到了良好的继承。与前两年在GBA上发售的2D版AC相比，很明显的天渊之别。

对AC这类游戏来讲操作感是非常重要的，那么就让我们来详细的比较一下PSP版和家用机版的操作感区别。因为PSP只有LR两键，所以家用机版利用L2和R2进行左右横向慢速平移的操作在本作中被取消。在家用



机版的游戏中，平常这两个键用的时候并不多，这个操作最大的运用是在AC系列必备的“隧道关卡”中，由于在隧道中飞行需要良好的微操作，所以绝对是少不了这两个键的；而PSP上的ACX由于不得不取消了这个功能的缘故，所以尽管“钻隧道”的设定仍然得以继承，但这次的难度被大幅降低，隧道构造非常简单、长度也很短。第14关那个就不说了，即便是作为压轴戏登场的最后一关15B中钻进基地内部追击幸存的FENRIR时也是超简单的：下降、缓速飞行加拉高、爬升、出口前锁定目标射击、搞定！其实许多皇牌FANS都挺爱“钻隧道”的，因为在隧道里的飞行容不得半点马虎，狭窄又复杂多变的地形更是对玩家反应力和注意力的考验，焦虑后的释放以及完成后的成就感都让人心情畅快。这次的ACX因为PSP按键不够的缘故而不得不大幅弱化隧道关卡虽然是没办法的事，还是让人感到比较遗憾。

操作感方面另外一项变动就是地图切换键和特殊兵装切换键互换了：在家用机版的AC作品中，是用SELECT键切换特殊兵装、方块键控制地图显示比例；而这次的ACX则反了过来，SELECT键切换地图、方块键切换特殊兵装。那么NAMCO为什么要做这个变动？因为PSP的按键不像PS2手柄那样具有多级感应系统，PS2版AC作品中，游戏会根据玩家按方块键的力度来自动切换地图的显示比例，而在PSP上由于不具备这个硬件条件使得这一功能无法实现，所以不得不做出了这个改动。这个改动的好处就在于，特殊兵装切换起来非常方便快捷（因为手指平移的距离变短了），如此一来，利用特殊兵装与普通导弹之间的锁定距离差进行切换连续打击的战术就更加好用了；不过地图切换这一功能的使用频率也是比较高的，再加上PSP上



的SELECT键所在的位置以及按键手感不大好，所以在游戏中切换地图并不是很方便。其实除了上述几点之外，ACX的整体操作手感基本上完全继承了前几作，老玩家马上就能上手，新玩家也能很快掌握，相当不错。

## 针对掌机所作的变化

凭借着PSP强悍的硬件性能，ACX在画面、声音以及整体感觉上基本继承了家用机版的作品，可以说，能够在掌机上玩到这么高素质的皇牌空战绝对是让人心满意足的了。NAMCO在开发本作时针对PSP是掌机的特点还做了不少变化，第一个要说的就是多人联机对战系统的加入了。在以前的家用机版中最多只支持两人对战，而且对战的时候还是上下分屏显示的，这样对战起来就不是很爽；这次的PSP版在系列中第一次真正引入了多人对战模式，我们只需在“MULTIPLAYER”模式中通过PSP内置的无线通信功能进行最多4人的对战，5种模式虽然不算太多但也足够了，特别是本作还首次加入了专门对应多人对战模式的一套勋章系统。相信喜欢“皇牌空战”的朋友往往都是以最强ACE自诩的，所谓“文无第一武无第二”，有机会和同好切磋、看看谁才是最强的ACE是许多AC玩家都有的心愿，显然ACX为这些玩家提供了这样一个平台是很贴切的设定。不过可惜的是，我国拥有PSP的玩家数量太少，自己和认识的好友中都有PSP的情况就更少了，所以这个多人模式对我国玩家的实际意义并不大。

掌机的特点就是便于携带且随时都能拿出来玩，ACX也在这一点上做了比较明显的变动。例如剧情模式单线流程最多只有15关（最短10关就能完成），而且每一关的时间也要短了很多，许多关卡只要你熟悉之后完成起来简直可以用“瞬杀”、“神速”来形容。这正是为了对应掌机本身的特性而做出的变更，当然，本作中包括分支关卡和SP关卡加起来的总数有31关，其实并不少。



## 战争，有钱人的游戏？

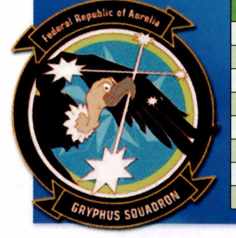
尽管“皇牌空战”是以飞行射击为最大卖点的作品，不过在最近几部作品中的剧情也得到了很大的强化。由于游戏本身题材的局限性，所以AC系列在剧情上并不是要从宏观上来刻画战争或是讲什么大道理，而是让玩家以一名飞行员的身份来完成的经历一场战争：胜利、失败、生存、死亡、友情、忠诚、背叛等等，战争给人们带来的创伤只有亲身经历过它的人才能更深刻的体会到。

本作剧情实际上是围绕着“战争是有钱人的游戏”这个主题展开的。在ACX中，对作为GRYPHUS小队队长、外号“南十字星”的主角描写十分有限，我们只能在通信频道对话中友军对他的信任和狂热崇拜、敌人对他的仇恨，以及过场动画中记者的只言片语中来了解。实际上，本作的真正主角应该是LEASATH的总统“迪亚哥・贾斯帕・纳瓦罗”，而他，就是那个“有钱人”。游戏中几乎所有的动画和记者的称述都是以他为目标的：作为LEASATH国的总统，在经历了内乱之后为了转移人们的注意力而大举入侵主角所在的AURELIA共和国，而这场以无数士兵和平民的死亡为代价的战争实际上只不过是他赚取巨额军费的手段而已。一场看上去冠冕堂皇的侵略战争，不但其借口本身就是杜撰的，甚至连发动这场战争的目的都只是为了少数有钱人赚取更多的利润而已，发动战争的人安然坐在豪宅里看着巨额财富滚滚而来，在前线经历战争的人却在经受着死亡和鲜血的洗礼，无疑是一种尖锐的讽刺，相信这也是副标题“虚伪之空”的含义吧。

## 全机体及涂装入手条件

本作中包括原创机体在内一共收录了40种机体，像Wyvern以及FALKEN这些经典机体都会登场，另外，以北欧神话中吞食掉主神奥丁的巨狼FENRIR命名的本作最强机体也能拿到，当然条件非常苛刻。这40架机体中，绝大部分在完成了全部任务之后即可自动出现，我们只需去机库Hangar中购买即可。这里只介绍入手条件比较特殊的一些机体：

◆F-1：2周目时完成MISSION 01
◆Mig-21-93：2周目时完成MISSION 03A
◆X-29A：2周目时完成MISSION 07B
◆X-02 Wyvern：2周目时完成MISSION 12B/C
◆ADF-01 FALKEN：完成SPECIAL MISSION
◆FENRIR：以ACE难度通关，包括SP在内的全31关完成，其余39架机体全部出现。




| 机体涂装种类 | 出现条件 |
|---|---|
| OCELIA | 系统默认涂装，一开始就有 |
| LEASATH | 在CAMPAIGH模式中一周目之后出现 |
| Special 1(现实机体) | 击坠全部的敌方NAMED机体或舰船 |
| Special 1(架空机体) | 以HARD难度完成CAPMAIGH模式 |
| Special 2 | 该机体的杀敌率“KILL RATE”达到100% |
| XFA-27 SP1 | 以NORMAL难度完成SPECIAL MISSION |
| ADF-01 FALKEN SP1 | 以HARD难度完成SPECIAL MISSION |
| FENRIR SP1 | 以ACE难度完成SPECIAL MISSION |



©NBGI

# 凭一己之力逆转整场战争的南十字星!!

## 机体改造和全部件收集

本作中另外一大变化就是加入了机体改造系统，系列之前的作品中只能通过使用机体战斗，通过击坠数的增加来提升机体能力。不过这次我们终于可以真正的DIY自己喜爱的机体了，在任务开始前的整备画面中，我们可以去机库HANGA购买特殊机体部件“Parts”，部件的种类包括引擎Engine、机翼Wing、装甲Armor、武器Weapon和驾驶舱Cockpit一共五种。每种部件各有12个，所有部件合计共有60个，我们可以通过给机体安装这些部件的方法来提升机体性能。这些部件的入手方法除了有些是自动出现的之外，还有许多都是需要在特定的关卡击坠名字前带有“☆”符号的敌单位后才能入手：



| 关卡 | 敌携带部件的单位 | 部件名称 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 03B | C-5 | ラダ-面积扩大 | 开始后顺着方向一直向前飞即可遇到 |
| 04A | VEHICLE | エアブレ-キ面积扩大 | 击溃4波敌方地面部队后在地图中央出现 |
| 04B | C-17 | CFRP换装 | 敌第5股部队出现后在地图中央偏西出现 |
| 05A | HANGAR | 高威力ミサイル | 东北某山坡的内侧，在ANTENNA附近 |
| 05B | HANGAR | 轻量エンジン | 东北某山坡的内侧，在ANTENNA附近 |
| 06A | CONT SHIP | レイブン | 任务更新后出现在地图中央西部 |
| 06B | SUBMARINE | テラハンマ- | 任务更新后出现在地图东部 |
| 07A | VEHICLE | 运动エネルギ-贯彻弹 | 任务更新前将地上目标全破坏、更新后在地上出现 |
| 07B | CONT SHIP | ロングレンジガン | 任务更新后出现，沿着河流追击空中要塞Gleipnir时会发现 |
| 07C | E-767 | 电波吸收コ-ト | 开始36秒后出现在地图中央高空 |
| 08A | U-2 | ホ-クアイ | 敌增援出现时，同时出现在地图中央偏西 |
| 08B | VEHICLE | ビ-トルア-マ- | 地图东北的湖边，任务结束前1分钟出现 |
| 09A | CH-47 | 强化改良型垂直カナ-ド | 地图左下，开始后3分钟内 |
| 09B | B-52 | 轻量エルロン | 基地地上部队破坏时在HANGAR出现 |
| 10A | C-5 | 飞行轨道表示システム | 用雷达探测到3-5次后出现在地图中央 |
| 10B | CONT SHIP | 改良型2次元推力偏向ノズル | 任务更新后，工场北方 |
| 11A | CH-47 | 对空ミサイルジャマ- | 巨型导弹上空飞行 |
| 11B | VEHICLE | 爆发反应装甲 | 将东北、西南、东南出现的4架SP VEHICLE出现在地图中间附近 |
| 12A | VEHICLE | バレットエンジン | 地上部队进入圆形区域后在塔底北部出现 |
| 12B | CH-47 | 高机动フラップ | 援军到达时出现塔的最上端 |
| 12C | GUNBOAT | 轻量装甲 | 任务更新后，出现在地图东南的河流附近 |
| 13A | CONT SHIP | 强化特殊诱导ミサイル | 地图中央西边，得等ALEC队出现后才会出现 |
| 13B | B-2A | トラッカ-ミサイル | 敌第3只舰队出现后同时在地图西部出现 |
| 14A | SUBMARINE | スクラムジェットエンジン | 任务中盘时出现在洞里 |
| 14B | CONT SHIP | ラムジェットエンジン | 将雷达全部破坏掉之后出现在岛的东南部 |
| 15A | CONT SHIP | 改良型チタン装甲 | FENRIR全灭后出现在要塞东南 |
| 15B | U-2 | 对ロックオン扰乱システム | 任务更新后基地隧道最后一扇大门前左侧的房间内 |

## 游戏通关追加要素

以任意难度将游戏通关一次后会追加“Scene Viewer”和“Music Player”模式。在主菜单中选择“DATA VIEWER”后再进入这两个模式就可以欣赏之前在CAMPAIGN模式中看过的动画以及游戏中的所有BGM。本作中一共有7段动画和25首BGM，与家用机上的作品相比要少了许多。

“FREE MISSION”是自由选关模式，在一开始的菜单中就能够选择，不过只能选择目前已经在CAMPAIGN模式中打出过的关卡，CAMPAIGN模式中无论在哪种难度下打出来的关卡都可以在这里选择并调节难度，另外，有的关卡有不同的“TYPE”可以选择“，而所谓的“TYPE”就是根据路线选择而造成的本关战场情况变化。将30关全部完成后追加的SP关卡也是在该模式下选择的，同样本关也是与各种强力机体车轮战……

游戏难度方面，一开始有“EASY”、“NORMAL”和“HARD”三种可供选择，以HARD难度通关一次后会出现ACE难度。

## CAMPAIGN模式勋章入手方法

和以往的“皇牌空战”系列作品一样，这次的ACX也继承了勋章收集系统。玩家在战斗中达成一定的条件之后就可以获得特殊的勋章作为奖励.由于本作为了对应PSP的无线对战功能而新增了多人联机对战模式，所以这次的勋章分为单机模式下的“Campaign”以及多人联机模式下的“Multiplayer”两种，另外由于本作中新增的战略路线选择系统，这次的勋章中还特别增加了两枚对应该系统的勋章，以下列出CAMPAIGN模式下所有勋章的入手条件：

◆**Land Guardian**：玩家在MISSION 05A“Rolling Thunder”中通关时友军伤亡率为零

◆**Sea Guardian**：在MISSION 06B“Ice Bound”中，我方潜水艇浮上水面前迅速将敌舰队全灭，我方舰队伤亡率为零

◆**Air Guardian**：在サチヤナ基地的关卡中使友军的空中部队伤亡率最小

◆**Eye of the Storm**：击坠空中要塞Gleipnir

◆**Freedom Tower**：完成MISSION 12（A、B、C皆可），收复Aurelia共和国的首都Griswall

◆**The Mark of Vioarr**：在MISSION 15B“End of Deception”中，击坠最后基地内的那架FENRIR

◆**Blonze Ace**：敌战力200击破

◆**Silver Ace**：敌战力500击破

◆**Gold Ace**：敌战力1000击破

◆**Marksman**：用航炮击坠5架敌机

◆**Sharpshooter**：用航炮击坠15架敌机

◆**Expert Marksman**：用航炮击坠50架敌机

◆**Bronze Wing**：在“NORMAL”难度下全部关卡获得S级评价



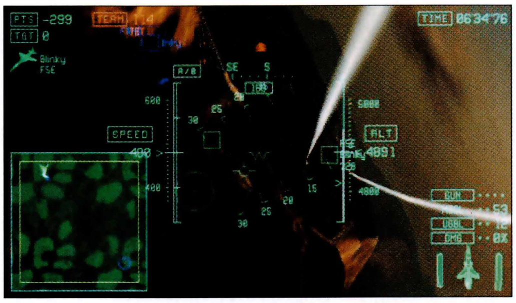
◆**Silver WING**：在“HARD”难度下全部关卡获得S级评价

◆**Gold Wing**：在“ACE”难度下全部关卡获得S级评价

◆**Swift Hunter**：CAMPAIGN模式中，以最短路线通关，最短路线一共10关

◆**Conqueror**：CAMPAIGH模式中，以最长路线通关，最长路线一共15关

◆**Armament Specialist**：全机体、全机体涂装收集完成，全敌特殊机体击坠。



## 战略路线选择系统

“Strategic AI System”系统是系列中首次引入的系统，它的引入使得以模拟飞行战斗为卖点的“皇牌空战”系列增加了一定的战略要素。游戏中在打完第三关之后就会加入战局报告和战场路线选择，此时将进入大地图画面，玩家需要选择下一场战斗前往的战役地点，不同的路线选择以及任务完成先后顺序都将影响到玩家进入的分支关卡，而且即便是进入同一个分支关卡，也会因为之前的选择而发生一定的变化：敌人是否会有援军、我方是否会有援军等等都会因为玩家之前的选择而发生变化。游戏中单线流程的话只有15关，不过加上分支关卡以及SP关卡的话总数就有31关，这里列出战斗路线对关卡的影响，方便大家打出全部的关卡。



| 关卡 | 战斗路线以及关卡状态变化 |
|---|---|
| MISSION 02 | 1→2 |
| MISSION 03A | 1→2→3A |
| MISSION 03B | 3A→6A(5A)→3B |
| MISSION 04A | 3A→4A |
| MISSION 04B | 3A→6A(5A)→3B→4B；无状态变化<br>3A→6A(5A)→4B；燃料限制 |
| MISSION 05A | 3A→5A |
| MISSION 05B | 3A→4A→6A→5B<br>3A→6A→5B |
| MISSION 6A | 3A→6A |
| MISSION 6B | 3A→4A→5A→6B；无状态变化<br>3A→5A→6B；燃料限制 |
| MISSION 7A | 3A→4A→6A→7A；无状态变化<br>3A→6A→4B→7A；燃料限制<br>3A→6A→3B→7A；空中要塞Gleipnir机身上搭载的通常兵器强化<br>3A→6A→7A：燃料限制/空中要塞Gleipnir机身上搭载的通常兵器强化 |
| MISSION 7B | 3A→4A→5A→7B；无状态变化<br>3A→4A→5A→6B→7B；空中要塞Gleipnir状态弱化<br>3A→5A→4B→7B；燃料限制<br>3A→5A→3B→7B；空中要塞Gleipnir机身上搭载的通常兵器强化<br>3A→5A→4B→6B→7B；空中要塞Gleipnir状态弱化/燃料限制<br>3A→5A→3B→6B→7B；空中要塞Gleipnir状态弱化/搭载通常兵器强化<br>3A→5A→7B；燃料限制/空中要塞Gleipnir机身上搭载的通常兵器强化<br>3A→5A→6B→7B；空中要塞Gleipnir状态弱化/搭载通常兵器强化/燃料限制 |
| MISSION 7C | 7A/B→9A→11A→7C |

| 关卡 | 战斗路线以及关卡状态变化 |
|---|---|
| MISSION 8A | 7A/B→8A |
| MISSION 8B | 7A/B→9A→11A→7C→8B；无状态变化<br>7A/B→9A→8B；敌特殊地上部队增援<br>7A/B→9A→11A→8B；玩家机体特殊兵装数量限制 |
| MISSION 9A | 7A/B→9A |
| MISSION 9B | 7A/B→8A→9B |
| MISSION 10A | 7A/B→8A→10A |
| MISSION 10B | 7A/B→8A→9B→11A→10B；无状态变化<br>7A/B→9A→11A→10B；玩家机体特殊兵装数量限制 |
| MISSION 11A | 7A/B→9A→11A |
| MISSION 11B | 7A/B→8A→9B→11B |
| MISSION 12A | 7A/B→8A→10A→11B→12A；无状态变化<br>7A/B→9A→8B→10A→11B→12A；己方僚机增援<br>7A/B→8A→10A→12A；敌方抵抗军协同作战<br>7A/B→9A→8B→10A→12A；己方僚机增援/地方抵抗军协同作战 |
| MISSION 12B | 7A/B→8A→9B→11B→10B→12B；无状态变化<br>7A/B→8A→9B→11B→12B；强化光束数量增加<br>7A/B→9A→11A→10B→12B；特殊兵装数量限制<br>7A/B→9A→11A→12B；特殊兵装数量限制/强化光束数量增加 |
| MISSION 12C | 7A/B→8A→10A→9B→11B→12C；无状态变化<br>7A/B→8A→10A→9B→12C；地方抵抗军协同作战 |
| MISSION 13A | 12A/B/C→13A |
| MISSION 13B | 12A/B/C→14A→13B |
| MISSION 14A | 12A/B/C→14A |
| MISSION 14B | 12A/B/C→13A→14B |
| MISSION 15A | 12A/B/C→13A→14B→15A；无状态变化<br>12A/B/C→13A→15A；敌WAVE SHOCK炮精度强化 |
| MISSION 15B | 12A/B/C→14A→13B→15B；无状态变化<br>12A/B/C→14A→15B；敌舰队增援 |
| Special MISSION | 以上任务全部完成之后出现 |

# 让你体验乔乔奇妙冒险
## ——见证乔斯达家族与迪奥之间渊源



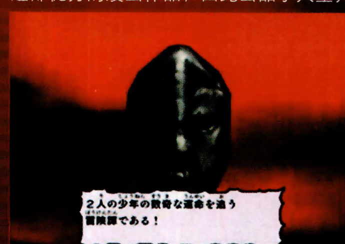

# ジョジョの奇妙な冒険 ファントムブラッド

| PS2 | 本刊译名：乔乔的奇妙冒险 ・幽灵血统 | | | CERO B |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | 7140日元 | 2006年10月26日 | |
| 动作 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 128KB |

| 操作系统 | | | |
|---|---|---|---|
| 基本操作方法 | | △ | 小范围注入波纹使敌人短时间麻痹 |
| 十字键 | – | □△ | 普通攻击后将敌人浮空 |
| L3 | 移动/提升波纹必杀等级 | □□△ | 普通攻击后将敌人击飞 |
| R3 | 调整视角/提升波纹必杀等级 | □□□△ | 普通攻击后用波纹将敌人麻痹 |
| □ | 攻击 | □□□□△ | 普通攻击后连续的波纹攻击 |
| △ | 重击 | R1 | 特殊波纹攻击/按住不放提高等级 |
| ○ | 躲避 | | |
| × | 波纹呼吸 | 波纹值要靠波纹呼吸来补充，而且利用波纹呼吸还可以达到特殊的辅助效果 | |
| L1 | 防御/背后视角 | | |
| L2 | – | × | 波纹呼吸，提高波纹值 |
| R1 | 特殊波纹攻击 | □× | 攻击后提高回复力 |
| R2 | 波纹疾走必杀 | □□× | 攻击后提高防御力 |
| 波纹战斗系统 | | □□□× | 攻击后提高攻击力 |
| 游戏与原作相同，用波纹对付尸人、吸血鬼效果明显。 | | □□□□× | 攻击后提高速度 |
| | | **注：**波纹攻击与呼吸在游戏初期不能使用。 | |

## 乔乔冒险的奇妙世界

由超级人气漫画家荒木飞吕彦描绘的不朽名作“乔乔的奇妙冒险”的初代作品终于登上游戏的舞台。这部作品描写的是乔乔与追求鲜血的不死者迪奥间激烈战斗，是整个著名漫画的开山之作。精明的游戏厂商自然不会错过商机，更不会错过这部优秀的漫画作品，因此出品了大量乔




乔冒险的作品，而且几乎每款作品都能在众多漫画游戏迷的支持下，获得不错的销量。虽然如此，但却从来没有把经典的初代搬上游戏的世界，在玩家的呼唤下终于圆了所有乔乔迷的美梦。这次登场的本作非常忠实原著，绝对是喜爱乔乔漫画玩家的最佳选择。初次登场的本作更以荒木飞吕彦独特的构图为主题，将原著的独特魅力带给玩家。为了配合使用波纹的特色战斗，本作还使用了超个性的游戏系统。

漫画家荒木飞吕彦的代表作品，自从1987年开始连载以来，以独特的绘画手法、奇幻的世界观和精彩感人的故事情节得到了无数FANS的支持，而且从1987年至今这二十年里，不断培养出了新的乔乔FAN，绝对算得上是一部经久不衰的人气作品。第一部和第二部作品描写的得到波纹之力的主人公与不死身敌人间的战斗，第三部以后则是描写可以使精神力具体化的登场人物间的战斗。最新的系列作品乔乔第七部现在还在漫画杂志连载中。本款作品无论是台词还是游戏的背景，连原作中的笔使都得到了忠实再现，值得玩家注目，绝对是原著FANS的最佳选择。 □文/龙马

## 第一章 侵略者迪奥

残破的街道中某贫民窟内，一位老人病入膏肓。他在临死前告诉他的儿子迪奥，10多年前自己曾经遇到过一辆坠崖的马车，本想趁火打劫，但却被幸免于难的乔斯达老爷误认为是救命恩人。虽然确实获得了一些财产可终被其挥霍一空，最后还是家徒四壁。此时自己命不久已，嘱咐迪奥前往乔斯达家当养子并夺取财产，做一个真正的有钱人。说完一命呜呼，迪奥对自己的父亲非常不齿，但夺取乔斯达家族财产的计划是一定要进行的。

市郊的乔斯达家府邸附近两个地痞流氓



正在欺负一个名叫爱丽娜的女孩，这时乔纳森乔斯达挺身而出与这两个无赖战斗。

**BATTLE 1 乔乔VS无赖**

第一战说简单简单，说难也难。主要就是用来熟悉系统操作的，如果熟练掌握L1键防御之后转换攻击的话两个小混混非常好对付，但是不防御硬打的话就要困难得多。防御之后用攻击连打集中攻击其中一个敌人，很容易便能解决掉他们。由于忠实原著，失败也可以继续游戏。

之后乔乔拿出手帕擦鼻血，被这两个憎恨有钱人的无赖认出了贵族身份，愤怒的他们对乔乔一通胖揍后扬长而去。乔乔似乎对爱丽娜的感谢无动于衷，回家路上正好碰上前来乔斯达家的迪奥。乔乔出于友好主动上前跟迪奥打招呼，没想到迪奥一脚踢飞自己的爱犬丹尼，俩人第一次相见就在沉重的空气中结束。

## 第二章 新的友人

乔乔参加了在田野上举办的拳击比赛，正当过关斩将的乔乔正准备挑战上届冠军的时候一位新的友人前来挑战他，不是别人正是迪奥。

**BATTLE 2 乔乔VS迪奥**

这次的对手换成了迪奥，自然不能像前面打小混混那样简单了。遵守拳击规则，翻滚躲闪变成了原地闪避，有点类似于KOF98中并存的两种闪避方式。迪奥正是闪避高手，直接发动的攻击很难击中他，乔乔可以在防御住他的攻势之后用连续技夺取他的体力。总之不熟练掌握攻防转换关系的话很难击倒他，虽然被其击败也可以继续剧情而且符合原著，但我想肯定有的玩家想要试着改变历史的吧？

乔乔失败时迪奥会用诡计伤害乔乔的眼睛，搞得狼狈不堪；而乔乔胜利时迪奥会诬陷乔乔使用诡计，众人会指责乔乔的卑鄙行为，弄得乔乔恨不得是自己失败。

## 第三章 不能输之战

被众人孤立，乔乔只能和爱犬丹尼倾诉孤独。爱丽娜此时将那时的手帕送还给乔乔，两人情窦初开，关系进展迅速，乔乔终于不再孤独。迪奥为了让乔乔继续在精神上绝望，找准一个机会强行夺走了爱丽娜的初吻，蒙受羞辱的爱丽娜为了表明自己的心意甘愿用路边的泥巴来清洗嘴唇。激怒了素日冷静的迪奥发起火来，头脑发热打了爱丽娜一拳。乔乔得知此事怒不可遏，冲进房间找迪奥理论，言语不合的二人很快就拳脚相加。

**BATTLE 3 乔乔VS迪奥**



乔纳森乔斯达



©荒木飞吕彦/集英社 ©2006 NBGI

## 完全忠实于原著的剧情人物设定
## 配合颇具新意的战斗系统

无论是人物的造型设计还是任务的对白，完全都是忠实原著，再现乔乔少年时代。迪奥是本系列的反面角色，一切的罪恶都是因他而起，绝对是本系列必不可少的人物。而战斗内容与原作完全一致，乔乔使用波纹之力与吸血鬼化的僵尸战斗。



战斗中按下×键，乔乔可以进行波纹呼吸法，积攒波纹槽，然后消耗波纹槽使用出强力的特殊技能“波纹疾走”，这也是刺穿僵尸身体的唯一方法。在游戏中玩家必须熟练掌握这一系统，才能顺利过关，因此在游戏时一定要勤加练习。

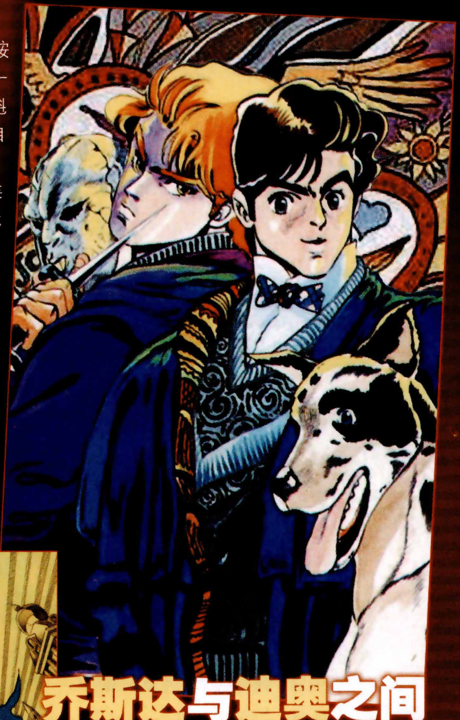
按×键积攒呼吸槽，积攒波纹槽可以发动“波纹疾走”，而“波纹疾走”的攻击力是根据波纹槽剩余量而变化，想要强大的攻击力就要一直积攒波纹槽。

熟练掌握波纹攻击法后便可以用出以长距离夸耀的主力战斗技，攻击前按R1键可以提高攻击的威力，使出这一招数整个屏幕上电闪雷鸣，气势磅礴。这是以寡敌众的好办法，大力攻击地面产生地面波纹，周围的敌人全部遭受打击，损失大量体力。一边旋转一边发出铁拳攻击，攻击范围远大于通常攻击。

在连续攻击中按下×键，可以使出特殊技能，在使用该特殊技能后可以在一定时间内使时间静止，并且可以回复波纹槽和体力。另外根据决定使用的特殊技能种类不同，还可以提高防御力和攻击力，此外还可以得到各种各样的附加效果。在面对大量敌人时或者是想快速解决战斗的时候，玩家使用提高速度的技能会使主人公速度大幅度上升，攻击敌人时按下×键活用特殊技提高速度，对战斗有很大的帮助。

将敌人打倒或者是连续攻击敌人并且命中，都可使必杀槽逐渐上升。当必杀槽上升到最大时，按下R2键，旋转右摇杆儿便可以发动觉醒技。如果操作成功，玩家可以向敌人发出超强力的攻击。觉醒威力绝大！！因此在游戏中如何快速积蓄必杀槽和选择恰当的时机使用，都值得玩家认真考虑。按R2键发动觉醒技，就算是操作失败，一样可以给予周围敌人伤害。面对身材魁梧的敌人，乔乔毫不示弱，使用自己的得意招数与其战斗。

热血战斗不忘特殊技能，种类不同附加效果也不同。在战斗中玩家一定要经常使用特殊技能，利用它回复体力积攒波纹槽，还要活用那些附加效果。遭遇到高体力敌人的时候，玩家可以利用特殊技能的附加效果提升自己的攻击力，快速将敌人消灭。大幅提高自己的攻击力，以最快的速度消灭敌人。而遇到那些高攻击的敌人时，玩家则必须使用特殊技能的附加效果提升自己的防御力，不提升自己的防御将陷入苦战。





## 乔斯达与迪奥之间的关系千丝万缕一言难尽

### 高尚的灵魂和无双的勇气



**乔纳森乔斯达**

拥有崇高的精神和不向任何恶势力屈服勇气的青年，以和迪奥相会为契机，卷入了围绕石假面和不死者展开的激烈战斗。

### 背负凄惨命运之人



**谢贝里**

乔乔的师傅，与石假面之间渊源甚深所以在不断修炼习得波纹呼吸法。为了营救乔乔在“双头龙之间”拼死战斗，最终英勇牺牲。

### 乔斯达一家的宿敌



**迪奥**

乔斯达一家的养子。利用石假面得到了不死的肉身。在原著第三部中复活，与乔纳森乔斯达的孙子空条承太郎进行了一场生死决斗。

### 正义感很强的男子汉



**彼德斯特**

本身是贫民街的强盗，但是性格正直的他被乔纳森乔斯达那“真正的绅士风度”所吸引一起共同行动。性格冲动，但有时意外的细心。

## 游戏的流程区分简单而紧凑
## 忠实再现了初代乔乔故事

**忠实再现**■游戏的流程如下所示。从迪奥成为乔纳斯家的养子的第一话开始，直到不倒的迪奥以头颅的姿态向乔乔再度袭来结束，完整地再现了原作故事。

**游戏流程**■1、故事（章节事件）；
2、舞台（战斗）；
3、重要事件；
4、结束画面后进行下章游戏。

**序章**■在公元12世纪的墨西哥中央高原上，一族正在用一名美女血祭。匕首刺穿美女的身体，血液溅到族长脸上的石假面上。面具吸收血液后居然开始活动起来，伸出的五只骨针刺入了族长的头。但是他并没有死，并且得到了永恒的生命以及强大的力量，一族成为了非常勇猛善战的部族。那就是太阳之子阿斯提加！他们利用石假面的力量来一统世界，但是在目的还没有达成前，这个部族便突然消失了，只留下空空如也的无人废墟。究竟为什么？他们去了哪儿？没有人知道，所有的秘密都藏在石假面中，而命运中的两个少年也围绕它展开了奇妙冒险。




从本次战斗开始加入了时间的限制，这也意味着从这次战斗开始就不能再失败了。由于并非拳击赛，乔乔的闪避换成了翻滚式，迪奥也可以上脚了。防御反击还是非常奏效的，并且迪奥的闪避率比上次战斗略低，在时间限制之内击倒他吧。

胜利后乔乔将这些日子以来自己遭受的种种全都发泄在了迪奥的身上，迪奥的血使石假面产生反应并伸出骨针。不知是真的被打哭还是装出来的，迪奥落泪的样子正好被听到打斗声音前来查看的乔乔父亲目睹。乔乔的父亲以为乔乔在欺负弱小，痛斥乔乔……不知不觉中，乔乔和迪奥就这样共处了七年。

## 第四章 过去的信件

转眼间七年过去了，乔乔的父亲得了不知名的重病。乔乔与迪奥一起在父亲床前三人一起闲落家常，那气氛就好像是一个温馨的家庭。乔乔在七年前就注意到怪异的石假面，多年来的研究使他对这个不可思议的面具有了更多了解。某个晚上的研究过程中，乔乔不小心碰倒了东西，却无意间发现了迪奥父亲很早以前写的信。乔乔简直不能相信自己的眼睛，迪奥父亲的症状与自己父亲的症状一摸一样！不得不令乔乔怀疑是迪奥从中搞鬼。此时正好碰见管家要给老爷送药，迪奥主动要求亲自送去。正在他准备在药中下毒的时候被乔乔发现，二人再次拳脚相向。

**BATTLE 4 乔乔VS迪奥**

两人之间的又一次对决，乔乔的普通技经过7年的磨练果然大有长进，熟练掌握攻防转换的话应该能够轻松解决掉迪奥。注意迪奥的突进攻击，在时间限制之内击倒他吧。

胜利之后乔乔愤怒地将迪奥这坏小子打下了楼，并对迪奥说要去检查这包药的成分保护自己的家人。迪奥注意到乔乔的资质过人，准备在自己事情败露之前解决掉乔乔。



## 第五章 食尸鬼街

乔乔外出试图找到药的成分，但是却被告知这是成分不明的东方秘药。为了找到答案，只身来到食尸鬼之街。雾气弥漫的街道简直是一座迷宫，乔乔在大雾中迷路，此时从迷雾中出现了行踪怪异的三人。与此同时，迪奥用乔乔外出寻药的空档来到了乔乔的房间。原来在7年前他也注意到了石假面的独特之处，通过偷看乔乔的研究记录迪奥也了解了石假面的情况。

**BATTLE 5 乔乔VS劫道三人**

看起来乔乔一打三非常不利，但其实这三人实力都不算强，而且他们似乎不懂得1+1+1>3的道理。总是一个一个上来跟乔乔过招而并非一拥而上，所以花点时间解决掉他们并非难事。彼德斯特的帽子有一圈利刃，小心他的远距离攻击即可轻松取胜。

乔乔战胜这三人之后，住在食尸鬼街的众人围住了乔乔。彼德斯特觉得乔乔的行为才是真正的绅士风度，急忙叫众人住手。乔乔对他说明了自己的来意，彼德斯特决定给乔乔带路。外出的迪奥心中一门心思想着自己的阴谋诡计，与街上两个混混纠缠起来。迪奥用面具杀死了混混，此人没死却变成了怪物。此时迪奥才算了解石假面的秘密，可他也将被怪物吸血致死。日出的阳光在瞬间杀死了这个吸血怪物，迪奥幸运地活了下来。

## 第六章 超越人类

迪奥步履蹒跚地回到了家中，乔乔和彼德斯特正等着他。乔乔揭穿了迪奥的阴谋，彼德斯特又识破了迪奥最后的诡计。乔乔的父亲和警察也来了，迪奥陷入了绝境。狗急跳墙的迪奥偷袭乔乔却被乔乔的父亲挡下了匕首，血液溅到石假面上的同时警察开枪射杀了迪奥。父子说完最后的话，众人发现迪奥的尸体消失了。这时迪奥突然出现杀死了警察，乔乔认为是自己的研究日记种下的祸根，决定亲手解决掉这个罪孽。

**BATTLE 6 乔乔VS吸血鬼警察**

本场战斗中迪奥会和警察一同攻击乔乔，但是迪奥并没有血槽，所以他是打不倒的，集中精力消灭警察即可。虽然敌人比较凶猛还有一个打也不是不打也不是的迪奥，但是对于乔乔并非非常不利，手中紧握的长枪使乔乔的攻击范围大增，特殊攻击是全旋转攻击用于突围。由于警察变成了吸血鬼，所以想要击倒他们并未打到没血就行，得持续保持一段时间的攻势才能彻底击倒它们。

击败吸血鬼警察之后，乔乔和彼德斯特躲了起来。二人计划用火烧死迪奥，但没想到的是迪奥的再生能力惊人，甚至无视火烧的伤害……

第二款登陆NDS的星之卡比系列作品，

——怪盗多罗切团首次登场！

游历于全新的奇幻冒险舞台，
拥有更多的搞笑变身技能，
丰富的隐藏要素等你来探索！




| NDS | 本刊译名：星之卡比 多罗切团登场！ | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 4800日元 | 2006.11.2 | |
| 动作冒险 | 卡带 | 日版 | 1-2人 | 512MB |

# 粉色圆球大冒险全新开场 怪盗多罗切团搞笑大作战

《星之卡比》系列算不上什么大作，然而任何玩过这一系列的人对它的印象却都一样，那就是“轻松、好玩”。这系列作品的诞生和最终幻想也有着异曲同工之妙。1992年HAL研究所面临破产，樱井政博孤注一掷在GB上推出了名为《星之卡比》的动作过关游戏，没想到这款作品竟然在全世界产生了轰动效果，取得了惊人的销量。从现在看来，《星之卡比》的第一作是如此的粗糙，很难想象这样一个游戏是如何在后来发展为一个广受玩家好评的作品。究其原因，非常简单，那就是人人都能轻松通关，这也是当时游戏宣传的口号。大部分动作游戏都在追求难度，像《洛克人》还有《魔界村》等，这些游戏也有很多支持者，但游戏的难度也把很多人拒之门外。卡比就靠着能被众人接受的简单取得了成功，简单不等于弱智，《星之卡比》系列带来的轻松搞笑气氛就是吸引人的最关键要素。







## 简单上手的轻松感觉

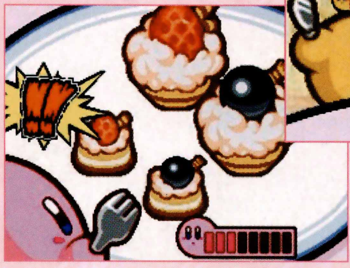
本次的《星之卡比 多罗切团登场！》虽说是NDS上的作品，不过风格和上一款大不一样。可能是吸取了上一作的失败教训，于是将游戏的方式回归到了传统，触摸屏仅仅为辅助游戏操作。这样的回归使游戏过程重新变得流畅，并且难度降低，我们所熟悉的《星之卡比》终于又回来了。

说到简单，本作究竟有多简单呢？举个例子吧，笔者从一开始拿到游戏，直到玩完了4大关共24小关之后才遇到了第一个能够让我不小心挂掉的BOSS，而且改用了较好的技能后，这个所谓较难的BOSS也变得很容易对付了。不过大家也不要认为这个游戏毫无研究的必要，虽然难度是低了一点，但本作中的隐藏要素却是非常丰富。除了第一大关是让玩家熟悉操作，因而隐藏要素也非常明显之外。其余的关卡基本都需要玩家们仔细寻找才能拿全隐藏的宝箱。并且这些隐藏宝箱的获得方式各不相同，需要玩家开动脑筋，思考正确的获得方式，同时也考验了玩家的操作技巧。也就是说，如果仅仅为了快速通关的话，本作几乎没有什么难度，但是想要做到完美通关，则还是需要玩家有一定的技术水平和耐心。而且本作的隐藏要素都是比较好玩的东西，例如可以让卡比变色的喷漆瓶、学习隐藏招式的卷轴、提升体力上限的心等，这令寻找隐藏要素的过程变得不是那么枯燥。



## 更为丰富的游戏内容

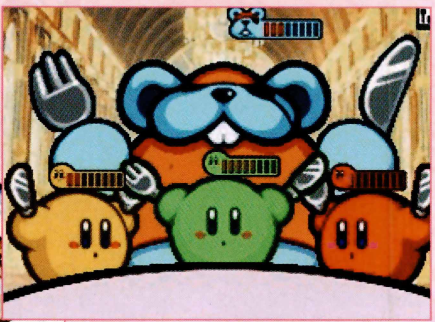
本系列每一代的推出基本都要增加一些新的要素，而本作因为是NDS上的第一款传统作品，加上有了触摸屏的支持，所以这次新加的要素也是最多的一次。



首先，可以学习的技能增加了一些，并且原有的那些技能也都增加了新的招式。此外，某些招式不但可以攻击敌人，而且对于地面上的物体也有破坏和改变的效果。例如用火焰可以烧掉草丛、云彩，以及点燃大炮的导火索；闪电可以在某些有铁链的场景扩大自己的导电范围；冰雪可以将水面冻结等等。其次就是新加入的隐藏道具，每一关都有两个小宝箱和一个大宝箱。宝箱中的道具也大都是有实际作用的东西，相比某些游戏的隐藏要素仅仅代表游戏的完成度来说，本次卡比新作中的隐藏要素对于玩家更有吸引力。最后一个新加入的要素就是技能、物品的储存和搭配。这个要素算是本作的一个亮点，所有被气泡包围的物品或技能都可以储存在屏幕下方，最多存5个。不过这些物品有些是可以相互搭配并形成新的物品，例如两个技能互相搭配就可以生成新的技能，但也有一定几率变成补充体力的道具。而如果把两个补充体力的道具配合在一起的话，则会升级为高级补血道具。另外还有组合三个小卡比可以奖励一条命等等，玩家可以自己尝试很多种道具配合的方法，也是本作的一大乐趣。

## 貌似鸡肋的迷你游戏

此类动作过关游戏中添加部分迷你游戏似乎已经成为惯例，但也可能是创意已经基本用光了，所以本作的这些迷你游戏实在是不怎么耐玩。除了最后隐藏的一个之外，本作仅有三个迷你游戏。一个是抢蛋糕，一个是碰碰车，最后一个是抢分数。



抢蛋糕的游戏算是这三个当中比较好玩的一个，其规则很简单，就是和多罗切团的胖老鼠抢吃盘子中的蛋糕。不过某些蛋糕是炸弹伪装的，因此大家在抢的时候要注意分辨清楚。吃到真正的蛋糕可以补充体力，吃到炸弹则会扣除体力，哪一方的体力满了，则算获胜。碰碰车的游戏规则更简单，就是用笔在下屏控制你的“车”，然后在规定时间内看谁把对方撞下擂台的次数多，即为获胜。最后的抢分数就比较无聊了，卡比可以向三个方向发射圆球，击中的物品有的分数高，有的分数低，最后得分高者获胜。这些游戏都有三个难度可以选择，并且支持最多四人对战，不过就游戏的数量和质量来说，这些迷你游戏还是难逃鸡肋之嫌，大家试过一次之后，也就不想再玩了。

©2006 NINTENDO

## 将创新要素融入传统当中

星之卡比系列到现在为止，除了NDS的上一作为了完全适应主机的设计而大幅度变更之外，其余的作品都是简单上手的轻松作品。也正是因为它的画面可爱，并对操作要求不高，所以有很多人都非常喜欢这款作品。本次的新作在系统上稍有更新，对应了NDS的触摸屏。至于变化最大的地方，则要算是本作的变身技能部分了，不但能力可以储存，而且也增加了新的招数，以下就为大家介绍部分新加入的技能，以及其他技能的全新特征。

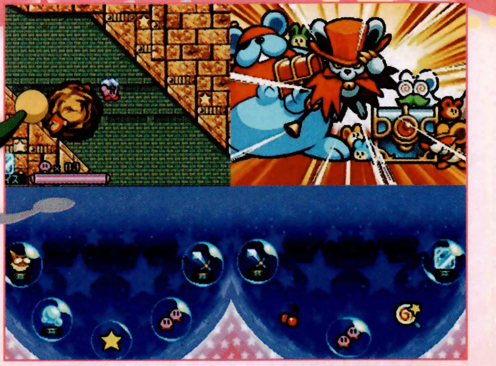


连岩浆也可以冻结的冰雪技能！

## 来吧！怪盗们







↑为对抗怪盗多罗切团，夺回被偷走的宝物，勇敢的卡比运用多样的技能展开了奇幻的冒险。

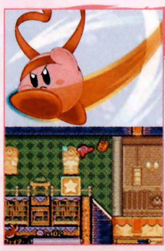
# 星之卡比变身技能详解！

### 火焰



攻击手段比较少，不包括最终的隐藏技能外，只有喷火和空中前冲两种，不过由于空中前冲的时候全身无敌，所以在对付BOSS时可以避免被堵在墙角。火焰的威力还算比较大，可惜攻击范围有限，而且在喷火的过程中不能前进。本作中，这项技能也能对地形产生影响。例如地面上比较高的草丛、冰块等障碍物都可以被火烧掉。

### 格斗王



格斗王的技能攻击力非常高，并且能够形成三段连续技。其他的特殊攻击就更多了，像按B键蓄力的波动拳、上加B键的升龙拳、地面和空中的旋风腿，还有空中下落踢等，格斗王这个技能实在是非常像格斗游戏中的角色，其在战斗时非常华丽，不但赏心悦目，而且实用性也非常高。对付小兵非常有效，对付BOSS时用波动拳比较简单。

### 泡泡



这是本次新加入的技能之一，其功效就是将敌人直接变成可以储存的能力，这样一来就非常方便大家自己配制出强力的技能。泡泡的释放方法比较简单，除了向正前方喷射之外，就是按方向键向上或向下喷。因此，这项技能除了可以御敌外，还相当于补给了你的技能。由于本作增加了储存技能的设定，所以泡泡也就显得比较重要了。

### 炸弹



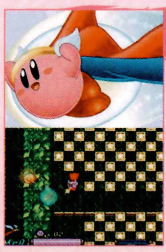
炸弹这个技能的威力大得惊人，特别是对付BOSS的时候，更显得轻而易举。平时抛掷炸弹的时候都是呈抛物线状，不过连按两次前后，炸弹就可以直线抛出，对付远距离敌人非常有效。另外，按上可以向上抛，而按下则可以在身下放置定时炸弹，并可以连续放很多枚。炸弹的威力惊人，但在速度上较差，碰到快的敌人要特别小心。

### 天使



攻击力非常弱的技能，弓箭发射的速度比较慢，射程也比较短，蓄力后可以略微延长射程，或可以直接连射出三箭。这个技能的一大好处是可以飞，跳起之后再按跳的话就会在空中飘浮了，再用十字键就可以移动。因此，虽然箭的速度慢、威力小，但地面的敌人碰不到你，你就可以慢慢射它。对付不会飞的BOSS也不错。

### 高跳



类似于超人的装扮，然而其技能只有跳跃，并且在跳跃时仅上方有攻击判定，因此使用的场合非常有限。一般都是在垂直的场景中，并且只有上方有敌人时才比较好用。所以拥有这一技能的敌人并不多，一般在登高的场景中才会出现一两个，明显是让大家作为方便通关的道具实用。对付地面BOSS时，这一技能基本没有实际作用。

### 动物



能够让卡比变身成为土拨鼠的新技能，其重要作用是可以挖地，找出下面隐藏的宝物。其使用的场合也非常有限，仅仅为有泥土的地方。而且攻击力很低、攻击范围非常窄，直到拿到最后的隐藏技能“空钻”，这个能力才算是比较好用。不过一般在对付杂兵和BOSS时还是不推荐这个动物技能，它充其量也就是帮助寻找隐藏的道具。

### 睡觉



感觉这个技能是比较鸡肋的，因为除了睡觉之外根本没有别的招数可使，并且睡觉的作用就是补充体力，而本作中不但补充体力的道具可以储存，而且此类道具在场景中也是随处可见，所以在使用这个技能的时候，除了卡比的样子比较可爱之外，也就没有什么可取的了。似乎当初设计这个技能时也是纯属为了搞笑，活跃游戏的气氛。

### 忍者



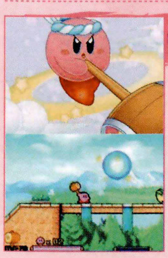
这也是在进攻方面比较出色的一项技能，可以使用的招数有发射飞镖、挥剑、攀墙以及摔投和自己体积相同的敌人。这个技能的攻击手段没有格斗王那么多，不过其远程武器飞镖的发射不用蓄力，因此在战斗时更为快捷，并且飞镖可以连续发射，也弥补了它威力不大的缺陷。不过忍者的装扮倒是不怎么像忍者，反而很像中国古代的武将。

### 旋风



旋风算是突进类的技能，其在运行过程中全身无敌且具有攻击判定，威力很大。连续按B键也可以稍稍起飞，不过飞行高度有限，并不能随意到达任何地方。这个技能纯粹是用来扫清地面的敌人，在对付BOSS时也有奇效。不过还是应用面较窄，对付空中的敌人比较费劲。另外还要注意的一点是，其停止是自动的，玩家要注意停止时所处的位置。

### 锤子



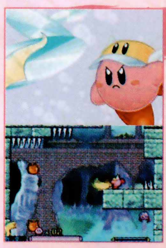
锤子的攻击力非常可观，不过其速度之慢也创了所有技能之最。攻击的招数倒还不算少，有蓄力攻击、前冲攻击和空中旋转等。其中有一招向上抡锤子的招数威力巨大，一旦击中敌人便会直接飞出屏幕，但速度实在是太慢了。在对付BOSS时，如果你有把握不被碰到的话，基本两三下就可以搞定。这个技能明显是高级者向，有兴趣的可以试试。

### 闪电



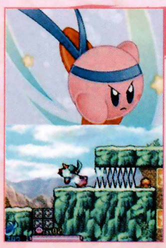
闪电的攻击虽然是包裹全身，但并不是全身无敌。在遇到会发射激光或炸弹的敌人时，这个弱点就会暴露了。另外闪电的攻击范围也比较窄，大家可以在使用闪电攻击敌人之前先连续按十字键的任意方向，这时候的闪电就会扩大攻击范围，但威力稍微减退。总的来说，这个技能并不是很好用，对付一般的小兵勉勉强强。

### 回旋镖



这个技能的正面攻击距离较短，但如果向反方向投掷，并等它飞回来的话则是贯穿全屏。这个技能用来对付一般敌人并不是很好用，因为在每一次的投掷间歇有一定的休息时间。但某些机关的开启需要用到这个技能，另外在对付一般BOSS时也是比较好用的。拿到隐藏卷轴后，这个技能也仅仅是在原来的基础上略微加强，并没有新招。

### 投掷



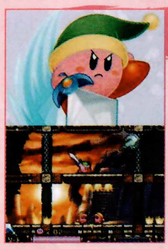
外形很像格斗王，但能力却差了很多，只有将附近的敌人吸过来，并且投掷出去。其攻击力还是非常高的，并且可以改变投掷的方向。在被多罗切团追赶的时候，这个技能非常奏效，可以把不断出现的小老鼠投掷出去。感觉这个技能还是比较有魄力的，玩家可以一路向前走，并把所有挡在面前的敌人都扔出去，威风那就不用说了。

### 钢铁



这个技能也是本次新加入的，而且非常厉害，在任何时候都是全身无敌，只要用身体碰到敌人就可以将其击败，几乎等于无敌的技能。不过变身成钢铁之后的行动会非常缓慢，跑步的速度和平时走差不多，跳跃的高度也非常低，飞行速度更是慢得出奇。其第二种攻击手段就是跳起来后向下砸，很不实用而且攻击力很一般。

### 刀剑



非常帅的技能，能令卡比一下子变身成为“林克”，而且剑法了得。普通的攻击就可以形成威力强大的连击，而按上加B键也可以使出升龙斩，另外空中的回旋斩更是毫无破绽。这个技能也对地面的物体有效，如草丛和绳索都可以被其斩断。其唯一的缺点就是攻击距离短，在对付强敌时必须要控制好与敌人的距离，然后迅速攻击。

# 老字号

梦幻之星的陨落，暴风传说的值崩，四叶草神迹的幻灭，日本老社集体抱病。

**TV游戏产业即将迈入一个全新时代，但是那些曾经身名显赫的日本老牌厂商现状却并不甚乐观，技术滞后、人才流失、品牌褪化……凡此种种都让人感觉如今业界西风压倒东风的趋势在下一个主机世代将愈加明显，方露复苏迹象的日本游戏产业或许正面临着更大的动荡危机。我们不妨从几个不同的角度去深入了解那些老牌厂商的近况，从中探究其中的危机根源。**

□文/特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby

## PSU风波的背后

9月初以来，日本国内人气最旺的游戏制作人个人博客并非小岛秀夫这样的超级大腕，无疑当属SEGA-SAMMY的MO-RPG最新作《梦幻之星 宇宙》(简称《PSU》)总制作人见吉隆夫，创下了连续回帖高达十万以上的惊人记录。然而，如此异样的火爆对于这位SONICTEAM的新任掌门人乃至SEGA-SAMMY而言都不算是一件光彩的事情，所谓的PSU风波已经严重影响到了发行厂商在日本国内的产品信誉（注：MMO-RPG为大规模多人数RPG、例如《FFXI》，MO-RPG为多人数RPG、例如《暗黑破坏神》、《PSO》。不过现在对两者的区分界定已经很模糊了）。

《PSU》发表于2004年，经历了几度发售延期，其间又遭遇了因中裕司退社造成SONICTEAM易帅的波折，但是由于前作《PSO》的高品质，使得广大拥趸们的期待之情随着时间推移反而日益高涨。2005年9月的TGS展，参观者需要排队两个多小时才能一睹芳容，主策划见吉隆夫在现场脱口秀中热情洋溢的演讲更是极具煽情。见吉氏宣称："《PSU》为继承了原SEGA血脉的宝贵遗产，同时更是SONICTEAM制作组全体酝酿开发长达六年的呕心沥血之作！"当今年8月31日这部力作千呼万唤始出来之时，结局果然让广大玩家为之"呕心沥血"。

PS2版《PSU》首日销量即顺利突破10万份，即便以单机游戏的角度去衡量也算是可圈可点的优异成绩了，小卖业者一度出现了最终销量可以突破50万的乐观呼声。当晚，许多兴冲冲准备联机ONLINE模式的玩家遭遇了当头棒喝，连续登录数小时无法上线，少数登录成功的幸运儿也因为频繁掉线和严重LAG (LAG：网络数据读取不流畅造成的拖慢和延迟现象）根本无法正常游戏，至于类似游戏角色不小心嵌入墙壁后无法退出等BUG更是层出不穷，这样的状况接连延续了数天。见吉隆夫在自己的博客主页上用不适当的官方辞令来解答玩家的质询，他宣称网络服务质量差是因为PS2版《PSU》的实际登录人数超出了预想，远高于SONICTEAM按过去NGC版《PSO》最高的11.6%上线率所预先设置的在线容量。与此同时，SEGA-SAMMY的官网却连续数天对《PSU》的糟糕状况不作任何声明。一周后，《PSU》已经出现恶意复制道具的严重技术漏洞，并且经过相当时间的体验后，玩家们发现《PSU》除了少量特效以外的图像水准比起六七年前的《PSO》几乎毫无进化，动作帧数的流畅度以及迷宫设计等诸多方面反而都有明显退化迹象。面对如此一款号称"酝酿开发长达六年的呕心沥血之作"，玩家们的耐心终于达到了底限，见吉隆夫博客终于成为了爆发的火药桶，质问和声讨的回帖数达到了十万以上。SEGA-SAMMY在公测运营将近10天后才被迫宣布延长公测一个月，同时紧急增设一组服务器进行人员分流，不过所有的努力为时已晚，玩家群体中口耳相传的恶评令原本绝好调的软件销售情势迅速降温。接踵发售的XBOX360版《PSU》再次向热情的玩家们泼了一瓢凉水，除了硬件机能强化必然带来的发色数和贴图精度的细微提升以外，该上位机种版本几乎和PS2版毫无二致。不过，相当具有讽刺意味的是，由微软负责运营的XBOX360版《PSU》的网络服务状况要远远好于SEGA-SAMMY自行运营的PS2版。《PSU》原本被作为SEGA-SAMMY今后相当长一段时间里重要的利润增长源，这次爆发的风波势必会对本财务年度的经营业绩造成相当程度的打击，但对于品牌信誉的影响却将是非常长远的。

今年SEGA-SAMMY的不顺心事可谓接二连三。几乎被视为原SEGA形象代言的王牌游戏制作人中裕司在年初宣布退社独立，随后的春夏商战中，《甲虫王者》和《VR战士5》两款力推的主力商品先后遭遇滑铁卢。曾经为SEGA-SAMMY的街机卡片对战系统的成功奠定基础的《甲虫王者》，今年的卡片销售枚数仅为去年同期不到40%，突如其来的市场萎缩状况令该社有些不知所措，为了挽救人气，决定在时下炙手可热的任天堂NDS平台推出《甲虫王者DS2》，贩卖目标为50万份，但就目前的实际销售情况判断，该游戏最终能否达到10万份尚属未知之数。SEGA-SAMMY曾经采用最新型街机基板LINDBERGH开发的3D格斗大作《VR战士5》寄托了厚望，期待该游戏能够延续昔日《VR战士2》的辉煌成绩，但是两个月来的投币率计算结果却令外界人士跌破了眼镜。《VR战士5》自出货以来居然从未登上过周间排行榜的NO.1宝座，完全失去了过去历代作品长期独占鳌头的气势，投币率甚至始终屈居BANDAI-NAMCO早已不是什么新货的《铁拳5》之下。至于时下闹得沸沸扬扬的PSU风波，不过是SEGA-SAMMY这个庞然巨人完全暴露在光天化日之下的一个化脓疮痂罢了。

一个网友曾经动情地说："当SEGA刚转型成纯软件厂商，连续推出《飞龙ORTA》、《Jet Set Radio-Future》等力作之时，几乎错觉它是业界最强的……"

游戏品质的问题主要归结于技术、资金和态度三个方面，SEGA-SAMMY最近出现状况的原因显然在于态度问题。在世嘉刚转型之时，我们很清楚地看到了该社意欲凭借自身实力成为业界领跑者的雄心壮志，在当时三大硬件平台上都推出了许多充满诚意的大作，然后结局却令人大失所望，收获远低于期待，内外交困的SEGA不得不走上与派金宫厂商SAMMY合并的道路。全新的SEGA-SAMMY经营方针显然更倾向于过去SAMMY奉行的实利主义，水口哲也等一大批实力派人士先后退社独立，但是SEGA-SAMMY在游戏领域的经营业绩却凭借着《甲虫王者》和《时尚魔女-Love and Berry》等搭载卡片对战系统新型街机的大流行而逐年提升。不过，SEGA-SAMMY的游戏品质却备受藏否，一个钟爱SEGA游戏的日本业界人士在玩过全新的《光明力量NEO》后油然叹息道："如此风格的游戏让我实在无法联想到竟然由SEGA这种硬派厂商出品，或许更像出自IDEA FACTORY或其他什么三流厂商的手笔……"

作为一款大型网络游戏，在公测开始初期出现网络不稳定状况原本无可厚非，当年NGC版《PSO》发售之初也曾发生过大规模的"换盘事件"，但是



SEGA至今已先后独力运营过三个版本的《PSO》(XBOX版由微软负责运营)，拥有长达六年以上的丰富经验，网络架构设计几乎完全继承前作的《PSU》初期大失态便实在难以解释了。我们且撇开被许多玩家痛烈针砭的游戏性褪化等见仁见智的深层问题，至少SEGA-SAMMY处理《PSU》风波的诚意完全和其极力宣传的“酝酿开发长达六年的呕心沥血之作”不相称。《甲虫王者》的没落完全可以算是SEGA-SAMMY咎由自取，该街机游戏过去两年曾经是支撑其AC部门大半利润的摇钱树，更因在低龄消费者群体中惊人的认知度一度被预言为口袋妖怪杀手，SEGA-SAMMY也有意将之打造成口袋妖怪那样长盛不衰的常青树，投入了大量精力进行扶植，例如重金拍摄相关题材的动画片连续剧。《甲虫王者》于2005年全面进军家用游戏领域，这个大胆举动却成为了衰落的肇源。当年6月间推出的GBA版取得了实际销售近70万份的优异成绩，但是紧接着不到四个月，玩家发现年末商战中发售NDS版几乎和之前的GBA版几无二致，结果原定的销售50万份计划仅达成不到一半，SEGA-SAMMY和大量进货的小卖业者均蒙受了损失。进入2006年，街机版《甲虫王者》出现了急速衰退迹象，为了挽救人气，厂商在夏季商战投入了《甲虫王者DS2》，结果首批出货的20万份游戏在第一周内只消化了13.3%。从游戏品质而论，《甲虫王者DS2》的素质无疑是家用平台三作中最优秀的，但因为前作赤裸裸的坑骗行为导致消费者产生了强烈抗拒心理。对于《甲虫王者》盛极而衰的轨迹，绝对可以作为一个生动的个案列入商业教科书警醒后人，试图愚弄消费者终究会玩火自焚。

曾几何时，SEGA拥有日本最雄厚的技术力和人才资源，如今KOEI旗下技术力顶尖的Omega Force团队（无双系列开发团队）核心不过是由几个当初被SEGA裁员辞退的三流开发人员所组成。SEGA-SAMMY成立后，该社的人才外流现象日趋严重，从过去的水口哲也到近期的中裕司，无名的退社人物更是不知凡几。人才的大量流失不可避免的造成了技术力和开发力的下降，当年《PSO》的惊世骇俗和今日《PSU》的平庸落伍相对照，完全可以体现出这家老铺的力不从心。近期以来SEGA-SAMMY的一系列大作，已经很少拿技术力来说事，将在PS3和XBOX360两大平台推出的系列最新作《刺猬索尼克》，其风光几乎完全被其他厂商的全新力作所掩盖，在技术角度上毫无优势可言。街机版《VR战士5》失意的主要原因，业界人士大致归纳为硬件先期投资过于昂贵，游戏本身的素质较之前作进步甚微。据称《VF5》部分开发工作系外包欧洲某工作室完成，情况属实的话更可见其开发力的衰退程度。由名越稔洋担纲制作的PS2游戏《龙如》算得上是SEGA-SAMMY近年难得成功的原创佳作，不过名越氏在介绍该游戏时着意提醒玩家不要过于关注画面，多着眼于本质的内涵，这其中分明也隐含着若干无奈。实际上，《龙如》这款开发周期长达三年的大制作，画面素质在PS2同类型作品中仅能算中游而已，其读盘速度更是让所有接触过的玩家刻骨铭心。三年来，SEGA-SAMMY在游戏事业方面基本都靠吃老本支撑门面，《索尼克》系列接连登陆各大硬件平台，而品质却日呈泥沙俱下之势。《樱花大战》系列和《光明力量》系列居然以同时发表多部作品的方式竭泽而渔，前者的销量正着实一步一个脚印的向下急速滑坡着。从经营业绩来看，SEGA-SAMMY的街机业务比家用游戏业务要出色得多，但是支撑着大半江山的《时尚魔女-Love and Berry》、《三国志大战》等卡片对战系统游戏是数年前的革新成果，近期并没有开发出全新的畅销机台。至于传统街机游戏方面，投币率居前列的依然是诸如《达比赛马俱乐部》这些老面孔。一番列数的最后，不得不提及近期在全球掀起流行风暴的成人脑力锻炼游戏，实际上最早与北海道的东北大学川岛隆太教授合作开发相关电子玩具的正是SEGA-SAMMY旗下的SEGA TOYS，但是经营者并没有真正意识到这个金矿脉的巨大潜在价值，结果反而被任天堂妙手嫁接成功，如今SEGA-SAMMY跟风在携带主机平台推出各种成人脑力锻炼游戏，却授人以食人牙慧的笑柄。成人脑力锻炼游戏大概可以算是SEGA-SAMMY近年来在经营业务上最大的失意，其中恰可体现出两家游戏老铺间营业能力的差距。

白手起家建立起派金宫帝国的里见治当初选择和负债累累的SEGA合并的目的自然不是为了凭空背负起一个沉重的经济包袱，其意图借助SEGA的雄厚潜在实力尽快实现其建立起世界首屈一指的综合性电子娱乐企业，合并之初里见氏曾经在接受商业杂志《财界》专访时明确表示SEGA-SAMMY目标在数年内超越任天堂成为日本最大的软件发行商，然而就目前的现状来判断，SEGA-SAMMY距离自身的奋斗目标却已渐行渐远。有着派金宫事业丰厚利润的支撑，表面上SEGA-SAMMY依然维持着相当出色的业绩，但是该社在家用游戏市场的品牌号召力却日形衰退，至于人才资源的流失状况，甚至远比CAPCOM、NAMCO等更为严重。

《龙如》是一款近年来SEGA-SAMMY乃至日本家用游戏业少见的原创佳作，实可谓唱做功夫俱佳，然而这种规模的大制作仅隔一年功夫就将仓促推出续篇，实在不能不为《龙如2》的完成度抱以一丝忧虑。以SEGA-SAMMY今日的财务状况，原本无需如此贪功冒进，或许正是时不我待的焦虑感才促使其急谋破局之路……

## 哭泣传说

“昨天终于看到传说中的那个游戏了！！不过果真按原计划在四月发售的话，我相信这会是个非常令玩家ダメ（受伤）的作品……”——摘自前NAMCO员工衣川直树的个人博客。




外界至今还不清楚衣川直树的离职是否与以上的文字被广泛传播有关，不过此君近日却因为大胆敢言而成为网络名人，他曾经猛烈抨击过任天堂即将发售的家用主机Wii，而对于自社游戏品质的公开批判在日本游戏业界还罕有先例。衣川直树提到的那个游戏就是预定在NDS平台发售的《暴风传说》（简称TOT），更因为《TOT》和日本网络流行的文字表情“哭泣”（ToT）非常相似，一些好事者将之调侃为《哭泣传说》。《暴风传说》原定于4月发售，后来为了提升“完成度”连续两次大幅延期，最后将发售日锁定在了10月26日。BANDAI-NAMCO为该作确定的销售目标为最终累计销售50万份，首批的出货量就达到了20万。诚如许多人预料的那样，《暴风传说》的发售最终演变成了一场无聊的肥皂剧，这款游戏接连创下了传说系列历代评分最低、游戏流程最短和BANDAI-NAMCO史上最速值崩游戏。10月26日当天，《暴风传说》首批出货的市场消化率仅32%（约6万份），对于RPG这种非长卖型游戏来说，这么低的消化率就意味着滞销，当天就出现了大量商家打折抛售的情况。及至次日，《暴风传说》的售价终告全面崩溃，市场价又比上一日整整跌去了1000日元，只相当于是原价的半额。经过这场事先便有所征兆的闹剧，《暴风传说》又增添了《值崩传说》的“荣耀”称号。

《暴风传说》见证了日本游戏产业一段风风雨雨的黑历史，也真实体现了原NAMCO和任天堂之间的极度恶劣的合作关系。NAMCO和任天堂两家老铺之间有着太多不足为外界所道的恩怨纠葛，任天堂涉足游戏业初期借鉴了许多NAMCO的成功经验，宫本茂一直对PACMAN之父岩谷澈抱有惺惺相惜的敬意，任天堂FC的成功很大程度也仰赖NAMCO早期不遗余力的提携。但是随着TAGEN事件的爆发（特注：笔者预定近期推出的《业界的里侧VOL.3》将有详尽介绍），两社因利益分配纠纷逐渐关系恶化，乃至后来NAMCO协助索尼成功将任天堂赶下业界霸主宝座，自此几乎音讯彻底断绝。进入128位主机时代后，在宫本茂和岩谷澈两位老臣的双方推动下，NAMCO和任天堂又为了各自的商业利益展开了合作，NAMCO支持任的目的显然为了增加和索尼讨价还价的筹码，该社宣布在NGC平台推出看家RPG大作《神乐传说》，制作人吉积信在发表会上信誓旦旦地承诺绝对不会向其他平台移植。任天堂对《神乐传说》的市场号召力寄托了很大期望，为此还专门推出了全新的主机套装。当《神乐传说》的销量并没有达到预期后，NAMCO旋即宣布了PS2移植计划，完全将过去承诺置于脑后，两社短暂的蜜月关系自此再度出现裂痕。岩田聪接掌任天堂经营事务后，积极奉行与第三方全面合作的策略，进一步努力拉拢NAMCO，不惜将NGC版《星际火狐》委托该社开发，甚至还破天荒地出让了《马里奥赛车》街机版的运营权。不过由于NAMCO经营层断定索尼在家用游戏领域江山固若金汤，因此对任天堂一厢情愿的善意表示虚与委蛇。传闻宫本茂在数度访问NAMCO时，对《星际火狐》和《马里奥赛GP》提出了中肯的改进意见，NAMCO开发人员却对此置若罔闻，宫本事后十分恼怒。最终NAMCO代工的《星际火狐 突袭》被评价为历代最差的一作，《马里奥赛GP》的口碑也相当的平庸。新世代携带主机大战爆发后，NAMCO更是毫无掩饰地全面倒向了索尼阵营，两社的关系再度达到了冰点，岩谷澈选择在这个时期脱离NAMCO，很大程度上便是对无力挽回大局的自我



引咎。

2006年春，就在衣川直树在BLOG发表对《暴风传说》观感的数日后，BANDAI-NAMCO社长高须武男在股东说明会上坦言：“去年末任天堂NDS的大飞跃完全出乎多数游戏厂商的预料，BANDAI-NAMCO过去由于对应过于迟缓而蒙受了大冲击，今后将积极参入NDS游戏的开发！”随即《暴风传说》便正式宣布了延期至夏季发售的消息，种种迹象让我们有理由相信这款当时已经有明确发售日期的游戏乃是何等虚应故事的一款儿戏之作。当《暴风传说》的声优阵容披露后，人们发现出演者全部是刚出道的无名之辈，NAMCO方对于这款游戏的诚意算是昭然若揭了，许多玩家因此预料到即将诞生一款地雷游戏。

所谓的“独占”不过是商人用来吸引消费者的伎俩，对于广大玩家来说未必是什么幸事，《神乐传说》因销售不振移植PS2原本并没有多少可以指摘之处，对于商人而言“逐利”乃第一要务，信用不过是腐儒们的空谈之资罢了。但是同样的毁诺行为，日本游戏玩家对于NAMCO和CAPCOM两社的评价却有天渊之别，CAPCOM的PS2《生化危机4》不但竭尽全力做到了忠实再现原作，而且还增加了若干全新要素，游戏品质丝毫不逊色于NGC版。然而PS2版《神乐传说》却是彻头彻尾的劣化移植，发色数减少和动作严重掉帧等不一而足。从以后PS2平台几部传说系列的水准判断，《神乐传说》劣化的根本原因显然并非在于硬件性能的差异，主要还是为了应付财务决算赶档期急就章所致。鉴于两社截然不同的作风，玩家做出区别对待也毫不见怪了。至于成为NAMCO和任天堂交恶导火线的《星际火狐 突袭》，中国自古就有“受人之托、忠人之事”的谚语，该游戏的开发进度迁延长达三年之久，连某位NAMCO常务级干部试玩后也曾对其品质表示不满，该社开发人员的敷衍塞责可想而知。NAMCO在携带主机大战中倾向于PSP的商业策略原本也无可厚非，事实上当初几乎绝大多数的第三方厂商都把筹码押宝在索尼阵营，NAMCO在NDS平台先后推出了《PAC-PIX》、《怪盗卢索》等多款小品游戏，这些游戏原本创意都颇为独到，《PAC-PIX》是早期第三方作品中最完美体现触摸屏乐趣的游戏，但却由于开发者的漫不经心，许多游戏在完成度不高的情况下便上市发售，结果销量大多不尽人意。《暴风传说》以嘲弄NDS平庸的硬件机能，我们亦无法辩驳确实存在的客观事实，然而该社却为这款低成本的外包游戏确定了累计销量50万份的宏伟目标（《暴风传说》的开发商为Dimps，原BANDAI系的外包开发会社，主要作品有《七龙珠Z武道会》等），不得不为其视天下玩家如矢狗的大魄力脱帽致意，幸而多数消费者还是有鉴别能力的，设若让BANDAI-NAMCO侥幸得逞的话，恐怕NDS主机还真是要被牢牢钉在家用游戏历史的耻辱柱上蒙羞百年了！至于NDS是不是果真如事后某NAMCO干部抱怨的那样存在消费人群问题，同日SQUARE-ENIX宣布《FF3》出货量突破百万的新闻公告正好做出了最完美的解答。几乎可以肯定NAMCO不会在《暴风传说》这个低成本项目中亏本，但是它失去的东西将远比金钱更珍贵，那就是广大玩家的信赖和期待！

NAMCO的慵懒作风已经逐渐蔓延到一直全力支持的索尼阵营。近期发售的PSP版《山脊赛车2》完全就是前作的强化资料片，令由衷期待的玩家们大失所望。即将作为PS3首发游戏的《山脊赛车7》同样如此，赛道和车型大半沿用一年前在XBOX360平台发售的前作。数年前，笔者在一篇回顾NAMCO历史的文章中用“诚者无敌”来赞赏该社对于游戏开发的一丝不苟，如今回首看来却似乎已经带有了相当浓厚的讽刺意味。

某BANDAI员工近日在和一位专业媒体记者朋友私下闲聊时如是说：“自从合并以来，会社里バガ者（泛指混日子的人、傻瓜和举止怪诞的人）逐渐多了起来，实在有些讨厌啊……”

早在上世纪八十年代中后期，NAMCO一直是日本大学生最想就职的游戏开发公司，该社的技术力也因人才济济而在行业内独树一帜。时至今日，当年的游戏业无冕之王居然沦为了バガ者聚集的巢窟，岁月的沧桑变迁不能不让人油然兴叹。或许，NAMCO今日的沉沦足以令那些昔日的精英颓唐丧志，该社自PS2时代以来由于决策一再失误导致经营业绩不断滑坡，旗下游戏品牌的号召力不断降低，及至不得不依靠一年连续推出多部传说系列相关作品这样近乎饮鸩止渴的经营方式来维持生计。为了在未来继续发挥作用，NAMCO 不惜以和BANDAI对等合并的方式求存，实际上该社目前已经沦为和BANPEESTO地位相当的保有独立品牌的子会社而已，今时的遭际确实值得为之唏嘘感叹。不过，NAMCO自身实力的今不如昔却也是不容置疑的事实，曾经作为日本游戏产业技术力象征的该社，近期不得不以无法完全驾驭虚幻3引擎这样屈辱的理由宣布终止XBOX360游戏《幻城杀手》（《Frame City Killer》）的开发。NAMCO自社游戏的品质近年来一直起伏不定，去年合并之前还曾经为BANDAI代工开发的《机动战士高达》，无论口碑还是销量都大大逊色过去CAPCOM制作的同类游戏，这一次不经意的交锋被视为老牌厂商间实力进退消长的重要指标。回首NAMCO近五年来在家用游戏产业的成绩，其全球销量最高的作品居然是GBA平台的NAMCO怀旧剧场（累计总销量400万份以上），恰是今远不如昔的真实写照。

NAMCO目前存在的最大问题：无论其经营者还是普通开发者至今依然沉浸在过去的荣光中无法自拔，无法正确地面对现实。在如今的日本游戏业界，“NAMCO的游戏销售目标”已经被等同于乌托邦幻想式的笑话，类似《暴风传说》这样的生动事例就是极致的体现，其制订的销售目标往往比实际成绩高出数倍，用意不仅仅在应付股东，主因可以归结为经营者对企业品牌号召力已经完全缺乏清醒认识。在对应业界错综复杂的形势发展方面，NAMCO的经营方针显然缺乏必要的柔软性，依然沉醉在“昔日业界执牛耳者”的光芒中无力自拔，以露骨的态度全力支持索尼阵营，对任天堂和微软都继续保持冷淡态度，特别对于任社的心结至深实在令人难以索解。NAMCO目前的经营策略，令其在未来的发展道路上处于绝对危险的境地。与之相反，SQUARE-ENIX、CAPCOM等老铺在走过一段弯路后，目前正以八面玲珑的巧妙姿态在诸强鼎立的业界游走自如。

生存还是毁灭，这确实是一个值得考虑的问题……

## 伤仲永

CLOVER STUDIO

生年2004年7月1日、终年2006年10月21日

英年早逝兮 其寿不永

尚飨

CLOVER的含义为四叶苜蓿，古高卢神话中传说每片广袤大草原中只存在一株生有对称四叶的苜蓿，会给发现的人们带来好运和祝福。

CLOVER STUDIO成立于母公司CAPCOM建社历史上最危急存亡的关头，如今回首看来，其当时成立的动机不外乎两点——“流放”和“预留退路”。冈本吉起挂冠出走后，CAPCOM委任亲索尼的稻船敬二全权接手游戏开发事务并借此转换原先的经营方针，而完全倾向任天堂阵营的第四开发部则成了烫手的热山芋。三上真司等都是过去会社非常倚重的优秀人才，而且那些人只不过在过往的风云色变中扮演马前卒的小角色，实际真正在发挥关键作用的还是CAPCOM的核心经营层（辻本家族），该社无意在经营危机的微妙时刻做出自毁长城的举动。但是，如果让那些亲任

分子留在社内，必然会严重影响对战略转换的效率性，更何况三上真司过去一直和稻船敬二职位相当，在社内也有较大影响力，继续存在的话难免会对稻船的行事产生牵制作用。另行成立一个独立运营的子会社，不但可以继续挽留住人才，更可有效安置那些对经营方针转换持不同见解的异己分子。

CLOVER STUDIO或许也是辻本宪三沿用当年狡兔多窟惯技所预设的退路。CAPCOM的诞生历史和CLOVER STUDIO颇有相似之处，上世纪80年代初期，辻本宪三曾出任著名游戏开发会社IREM社长，因与合伙人高堂良彦意见相左，便悄悄成立了CAPCOM，逐步把部分优良资产和会社骨干悄悄转移过去，结果当高堂良彦成功鼓动多数股东把本赶下台，却发现IREM只剩下了徒具躯壳的空架子。CLOVER STUDIO成立之时CAPCOM的经营情况正相当危急，总计负债达到598亿日元之巨，而手头剩余的流动资金不过50亿左右。CLOVER STUDIO社长为辻本家族长子辻本春弘亲自出任，该分社的设立非常可能也是预留后路的应急手段，一旦CAPCOM进入破产程序，日后还可能赖以借尸还魂。根据某位较熟悉日本经营财务的朋友分析，CLOVER STUDIO的注册资金规模高达9000万日元，就绝对不是一个“难民收容站”那么简单，注册资金规模决定了未来可能发生的融资贷款额度的大小，CAPCOM显然是对这家子会社抱有很大想法的。

三上真司、神谷英树、稻叶敦志……这些都是真正热爱游戏开发的一群有志青年，如果他们倾力制作的游戏可以真实反映当时个人心境的话，我非常相信他们刚刚转移到CLOVER STUDIO时的情绪绝对不会像外界所猜测那样的灰暗和沮丧。凡是接触过《大神》这款《FAMI通》白金殿堂游戏的玩家，绝对会被其不食人间烟火的飘逸空灵所感动，那种无造作的从容淡定，让我们很难相信竟然出自一群被迁移流放的年轻开发者的手笔。《大神》的开发周期长达三年之久，其间数次推倒重来，成品版和最初公布的影像已全然迥异，此亦足以证明凝聚了那群人们所有的憧憬和梦想——制作一款堪称伟大的游戏（注：2004年11月稻叶敦志在接受《电击PLAYSTATION2》专访时称：“我的理想就是能制作一款被后人称为伟大的游戏……”）。根据游戏企划到开发完成的流程推测，CLOVER STUDIO的绝唱《上帝之手》最初立项应该在去年的春夏之交，当时还没有任何骨干退社，这款游戏从头至尾都充斥着恶搞性质的黑色幽默，令接触过的玩家们为之心怀大畅。至于类似《幻侠乔伊2》等其他作品，基本都能让大家感受到制作人的乐天和达观。

《大神》并没有给CLOVER STUDIO带来幸运，事实上这款受众面严重制约的游戏和过去《幻侠乔伊》等同团队作品一样注定无法大卖。2006年的日本家用游戏产业，首次出现了以NDS领军的携带游戏市场占有率全面压倒电视游戏市场的大逆转现象，曾经风云一时的PS2主机严重低迷不振，在硬件生命末期推出的《大神》难免遭受池鱼之殃，30万前后的累计销量对于一个原创ACT已算成绩不俗，但却远远无法填补高昂的开发费用。《大神》又是一款浸透了日本原文化的特质游戏，很难指望其在欧美等其他地域获得同样的共鸣，海外版的销量根本是不能指望。《大神》这个开发项目总计给CAPCOM带来了4亿日元以上的特别损失，完全算得上是大惨败告终。至于在这两年多时间内陆续发售的《幻侠乔伊2》等几部低成本作品销售成绩的波澜不惊，也没有带来多少实际效益。而与此同时，CAPCOM本社的经营业绩却出现了惊人的回升，PS2/PSP平台原创佳作《怪物猎人》系列的大卖让企业迅速摆脱了破产的危机，而《洛克人EXE》和《逆转裁判》等低成本携带游戏也都名利双收。2006年春在XBOX360平台推出的3D ACT原创新作《勇闯尸城》的销售远高于预期，目前在北美地区的出货量已逼近百万大关。CLOVER STUDIO的糟糕业绩显然令CAPCOM经营层相当失望，那些开发者慢工出细活的思路已难以适应日益功利化的时代节奏，《上帝之手》原本是一款非常具有创新精神的作品，开发者深刻反省了以往作品过于复杂艰深的缺陷，力求简洁洗练的上手快感，然而由于本社对于CLOVER STUDIO已经毫无留恋之心，这款原本可以成为PS2末期3D ACT代表作的游戏被迫压缩开发周期草草收场。凡认真体验过《上帝之手》的深度玩家，大多会为其完全缺乏后期调整的平衡性缺失感到由衷遗憾，《FAMI通》给予了该作26分的超低评价并不算太过偏颇。收官力作的如此凄凉结局，也算为CLOVER STUDIO的末路命运添上了一笔不光彩的重墨。

且不论三上真司以往诸多言行的对错，但至少其人大胆直言的梗直性格在日本这个矫言伪饰的国度实属难能，他于2005年11月末从CAPCOM自动离职，虽然没有兑现当年“如果《生化危机4》移植PS2就自断头颅”的誓言，但他还是采用另一种过激方式表达了自己无声的抗争。进入2006年后，由于对CAPCOM过多干涉开发事务的严重不满，神谷英树和稻叶敦志两员大将也先后离职他行，至此CLOVER STUDIO的核心成员已损失殆尽。《勇闯尸城》在北美地区的超热卖使得CAPCOM的股价扶摇直上，几乎逼近了历史的最高点，该社趁热打铁的发行了短期社债。根据CAPCOM的2006财务年度中间期决算报告显示，该社通过发行社债成功募集到超过500亿日元的资金，至少在未来三至五年里足可保证衣食无虞。本社根基已然安如磐石，而CLOVER STUDIO的宝贵人才也多星散，相反这个票房毒药已经成为严重影响CAPCOM股价的负面材料，因此其继续存在毫无价值，清盘倒闭完全在情理之中。CLOVER STUDIO宣布清算后，CAPCOM股价在东京股市整体不振的大气候下依然连续数日上涨，也算是四叶草为母会社做出的最后一份贡献。

CAPCOM一直算是日本大手游戏厂商中颇不安分的峥嵘角色，近年来的风风雨雨给乏味沉闷的日本游戏业界带来了许多有趣话题，不过该社的业绩倒并没有因此有所提升，一度还处于濒临倒闭的边缘，人才也流失得七七八八。第一开发部本部长稻船敬二独揽大权后，CAPCOM的经营作风低调了许多，在次世代主机大战中完全奉行不偏不倚的跨平台中立政策，从目前的经营现状来看，其务实策略确实取得了积极的成果。然而在经营好调的背后却潜伏着严重的隐忧，CAPCOM的人才流失现象较之前两年非但没有缓解，反而愈演愈烈，稻船敬二党同伐异的作为和过度追求实利化的开发体制是其中最重要的因素。过去笔者一直以为稻船敬二对于三上真司等人的冷遇，仅仅是秉承CAPCOM经营层对于社内亲任天堂势力清算意志的体现，然而近日冈本吉起在自己的博客上披露了田中刚退社的秘闻，不能不让外界人士严重质疑稻船氏的私德。田中刚在CAPCOM并不算是亲任天堂势力成员，此人先后参与和主持开发了《恶魔猎人》、《生化危机》等多部畅销名作系列，他领军制作的《怪物猎人》系列更是堪称挽救CAPCOM社运于既倒的杰作。田中刚在正该春风得意马踣疾之时退社他行，足以证明在社内的境遇并不如意，他遭到打压唯一可能的理由就是原本系出第四开发部三上真司门下，并非稻船的嫡系部队，他的崭露头角必然会引起嫉恨打压。最近许多脱离CAPCOM的员工几乎都异口同声宣称对现行开发体制不满，希望能到更“宽松自由”的环境去工作，这个情况确实值得玩味。稻船敬二独裁体制对于CAPCOM未来发展的利弊，尚需要今后相当长的一段时间来检验。

日本业界一直把CAPCOM和任天堂并称社运最佳的两家厂商，多年来数次大起大落都有神灵相助般否极泰来。CAPCOM第一次经营危机时依靠《超级街头霸王2》的大流行直上青云，1995年第二次危机又借助《生化危机1》败局复活，最近的一次又凭借《怪物猎人》和《勇闯尸城》重整旗鼓。从客观冷静的角度去思考，CAPCOM的成功决非运气所致，完全是依靠那些天才般的游戏开发者定期推出突破性的作品。CAPCOM的个性也是人所共知的，有一朋友曾经戏言：“如果让我在一百款从未接触过的游戏里找出其中一款CAPCOM开发的游戏，绝对不可能会出错！”笔者对此深以为然。然而那些曾经创造个性的天才们因为各种人为因素逐渐远离CAPCOM，人才虽易得，真正的天才却是可遇而不可求的，私深窃为之忧！

笔者并不担心CAPCOM未来会发生严重经营危机，最担心的却是怕这家特立独行的游戏老铺在数年后，会像王安石笔下的方仲永——泯然众人矣！

## 结语、老字号

最近一直在阅读老舍先生的著作，其中一篇名为《老字号》的中篇小说颇让我唏嘘感慨。小说讲述了一家有着百年悠久历史的绸缎庄富润祥在清末民初的时代浪潮中黯然消亡的经过，富润祥最初在老掌柜的苦心经营下，凭借着货真价实的老字号风范，虽然光景大不如前，但却始终维持着招牌不倒。后来因为不甘寂寞的东家贪慕那些新兴生意行的兴旺红火，开始学起了东洋布冒充国产布、扯三尺让五寸等歪招，一度曾经顾客盈门，但很快就由于丧失信誉而门可罗雀，直至倒闭关张。

吐故纳新是千古不变的客观规律，那些TV游戏产业的老字号们经历过辉煌时期后，也不得不面对种种全新挑战，甚至被迫妥协于眼前利益而急功近利，许多漠视企业信誉的短期行为无疑饮鸩止渴。

小说的结尾处如此描述：“不久以后;连这样一个老字号也忽然消失了……”貌似平淡的文字间却隐含着若干辛酸。

始终坚信维持产品的高品质是企业品牌长盛不衰的唯一途径，最近任天堂和暴雪等老牌厂商的重振雄风就是最佳的注脚。

亡羊补牢、犹未晚也！



不正确的游戏心态就是一种只朝着一个方向的片面思维状态。只有当玩家的情绪肯转向另一边，他才可能把原有的思维拓宽。也就是说只有认识游戏的本质，并且清楚自己和游戏的关系，才有可能把原有思维方向转向健康的道路。要想解决这些问题，我们编辑并不是专家，只不过以自身的经历现身说法罢了。



任何好游戏都不放过，可以说全部了解，但也不是每一个都认真研究。



游戏是制作人的心血结晶，因此一定要用最认真的心态去对待游戏。



虽然杂食，但是依然以研究为乐，拥有多款游戏游戏上百小时的记录。

“心若改变，你的态度跟着改变；态度改变，你的习惯跟着改变；习惯改变，你的性格跟着改变；性格改变，你的命运跟着改变。”这是美国社会心理学家、人格理论家和比较心理学家马斯洛关于“健康心态”的一段话。另外，美国成功学学者拿破仑·希尔对于心态的意义也给出了以下的论断：“人与人之间只有很小的差异，但是这种很小的差异却造成了巨大的差距！很小的差异就是所具备的心态是积极的还是消极的，巨大的差距就是成功和失败。”积极健康的心态有助于人们克服困难，使人看到希望，保持进取的旺盛斗志。消极偏执的心态使人沮丧、失望，对生活和人生充满了抱怨，自我封闭，限制和扼杀自己的潜能。人生如此，游戏也是如此。本文所述也许并不全面，但也包含了绝大多数的情况，希望玩家与我们共勉。




# 游戏心态诊所

国际足球事业先进工作者维利博尔·米卢蒂诺维奇来中国“扶贫救灾”的时候，带来了一句著名的格言：Attitude is everything——态度决定一切。在这句格言的鼓舞下，中国男子臭球队还真的挤进了世界杯的决赛圈（当然也有人认为这主要是凭借了“龙哥妙手”抽得的上上签，我们在这里就暂且不做探讨了）。尽管最后的结果是尽吞九蛋、一分未得，不过好歹也算是过了一把瘾。“态度”之功，可谓大矣。

今天说起这个，自然不是要翻腾中国足球那些陈芝麻烂谷子的破事儿，而只是要聊一聊“态度”这个问题。其实，“态度决定一切”这句话看起来颇有一些唯心主义的色彩。从小老师就教导我们：物质决定意识。不过话又说回来，在很多时候，人的心态能起到的作用也是不可忽视的——关于这个也有一个专门的术语，叫做“主观能动性”如果能够很好地发挥自己的主观能动性，就能让你所做的事情更加顺利、取得更好的结果。就像好的心态能让中国足球踢出亚洲一样，如果能够拥有一个好的心态也能让每一个玩家更好地体验游戏的乐趣，从游戏中得到更多美好的感受。

人与人之间总是联系着的，并构成了社会。游戏则通过一种虚拟的方式，在虚构的世界中将这种联系加深，将这种联系具体化、复杂化了。游戏将人心的真实面孔表露无遗。试着用理性看待游戏中的自己，你会发现，有时候那恰恰反映出了真实的自我。“健康玩家、健康游戏”的关键主体是在于玩家，保持正确的游戏心态，才能算作是一个真正的玩家，一个健康的玩家。



其实这样说，似乎也有些“太过严肃”的嫌疑。毕竟游戏不是学习，也不是工作，不需去制定要什么刻板的规章制度。但是，我们也曾经在自己身边看到过，有些玩家由于没有摆正对游戏的心态而偏离了游戏的初衷。例如太过沉湎游戏，导致玩物丧志，荒废了自己的学业或者工作；又例如一味地追求玩游戏的数量，玩过以后却觉得意兴索然，甚至大呼“现在的游戏越来越没意思”等等。其实，错误的心态可以说是对游戏的侮辱，也是对自己的侮辱。如果没有良好的心态，那么也实在无法算是一个合格的玩家。无论如何，我们应该牢记的是，应该是我们来玩游戏，而不是我们被游戏玩。我们是游戏的主人，通过玩游戏来愉悦身心，而不是游戏的奴隶，在玩游戏的过程中迷失了自己。

对待游戏的态度，也能够在很大程度上折射出你其它方面的处世方法。游戏是虚构的，在游戏中，你不用担心因为做错了什么而导致生命的终结或者其它什么严重的后果，最多只需要Load进度重来就可以了。而恰好是在这样一种条件下，你的本性有时候能够更加直接地表现出来。甚至有时候你自己都没有意识到，但如果能够回过头仔细地想一想，从你自己对待游戏的态度中，也许你能想到很多有价值的东西。戏

一个好游戏是值得细细品味的。无论何时拿起这个游戏，都能唤起你心灵的悸动，这才是一个成功的游戏。对游戏你可以有很多种态度，有些可能是大部分人所认可的，也是很多人都持有的态度；而还有些可能是你非常个人的东西，不足为外人道。今天，我们几个小编在这里现身说法，在这里对各种游戏心态做一番浅显的剖析。虽然名为“心态诊所”，但是其实也并没有抱着什么“治病救人”的意思在里面。游戏归根结底是一种娱乐，只要你能够从中得到愉悦，放松了心情，那就足够了。不管你采用什么样的心态对待游戏，只要是健康的、对自己有益、同时也不妨害到其它人，都是你的自由。

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 一时冲动！！

**●心态案例：**

小沛于9月20日购入《山脊赛车2》，由于PSP上难得有喜欢的游戏，所以一旦决定购入一款之后都是要仔细研究的。原先就知道本作在内容的创新上不多，而且就连画面、隐藏要素都没多少变化，不过出于第一作没有买，所以觉得收藏这一款“完整版”也算是值得。然而因为赛道和难度变化不大，就在玩了不到一周之后，主要流程就通了一遍，所有隐藏要素也都收集完成了，于是兴趣顿时大减，将游戏雪藏了起来。

**●现象成因：**

有句广告词说：“只选对的，不买贵的。”这个道理在买游戏的时候一样受用。现在的正版游戏，一张就要300多以上，绝大多数玩家都不太可能承受得起一次购入多张的奢侈消费。我们鼓励大家购买正版，因为这样既有利于中国游戏市场未来的发展，也可以让玩家在玩游戏的时候能更加投入。然而限于购买力，大家不可能随便选择，一旦要买就要选自己最喜欢的，而且在买的时候也应该对想买的游戏有一个详细的了解。

那种一时冲动的游戏心态对于玩家来说是极为有害的，主要是付出和所得不成正比。既然大家选择购买正版，那么你的选择对于厂商来说也是一场优胜劣汰的考验。好的游戏值得买，不好的游戏就让它烂掉吧。就算是NAMCO这样的名厂也应该知道，随便应付了事是不行的。我们花钱买的游戏，可不是只能




↑小沛购买的正版软件也不少了，但有些游戏的确是不值得花这份钱。

玩一周这么短，就算短，起码也应该是全新的作品。

造成一时冲动的原因不能怪罪别人，终究还是自己在买游戏时没有全面地考虑清楚，因为盲目消费而造成的。小沛也是事先想得太天真了，认为所谓“完整版”有收藏价值，其实想想，一个连制作态度都不诚恳的作品，就算内容多又怎么样？现在只有自己后悔。总之，导致这样的结果，都是自己的过失，唯有吸取教训、下不为例。

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 不求甚解！！

**●心态案例：**

在等待了两年之后，《口袋妖怪 钻石/珍珠》终于发售了！编辑部里的口袋饭们都几乎到了欣喜若狂的程度，不过由于初期只有日版发售，所以编辑部里的英语达人们就只能先凑合着牺牲剧情，只玩流程而已，等到美版发售时再好好体验全部的内容。不只如此，很多玩家其实都不太会日语，而像《最终幻想12》等大作发售的时候，大家也只能照着攻略来进行游戏。虽然最后也都通关了，不过其中的剧情基本都是走马观花，根本不知道究竟发生了什么事情。于是现在的攻略也有两种，一种是纯粹帮助玩家通关的流程攻略，另一种就是详细表述故事的剧情攻略。小沛现在还非常清楚地记得，在高中以及大学时代，那时候玩游戏都是先找《电软》的攻略，后来甚至于看到书上登什么攻略才去买相关的游戏来玩，因为看不懂内容实在是太痛苦了。不过当大家习惯了这种状态之后也就将游戏的过程变得麻木化了，就像玩“机战”、“口袋”、“火纹”等游戏时，因为已经大体知道了所有选项的意义，所以就算不靠攻略也基本可以通关。这些系列的fans基本都是在享受游戏的过程，而对其中故事的原委弃之不顾。

**●现象成因：**

很难想象如果在看一部进口大片时，既没有翻译又没有字幕，那么就算画面再精彩，对于不太懂外语的人来说也是种煎熬。玩家们比电影观众强一点，虽然文字难懂，但好歹大家还可以亲自参与到游戏的进程当中。多了一份参与性，在游戏时也就不会那么无聊。不过比起人家美国和日本的玩家来说，这种遗憾是的的确确存在的。

没有行货的支持，致使很多玩家开始自学“游戏要领”，慢慢开始学着读懂夹杂着日文汉字的字幕，并且也根据画面和人物说话的预期来判断故事的发展。渐渐地，很多中国玩家有了自己的一套游戏方式。死记硬背一些简单的命令，或者使着点击每一个选项去了解其中的作用，从而用比较麻烦的方式去将一款游戏打穿。这种游戏的过程在一般人看来是比较痛苦的，尤其是角色扮演类，这种充斥着大量文字和对话，并且连游戏的进程去向都要靠故事提示来进展，那么要不是这个游戏的死忠的话，根本不会耐心玩下去。而那些坚持用这种方法玩游戏的人也就逐渐形成不求甚解的游戏心态。

造成玩家玩游戏不求甚解这种习惯的原因说出来可就大了，还不是因为少了行货的支持！记得早期GB、MD等主机上出现中文游戏的时候，大家都是何等的疯狂，随便一个作品都是要反复研究的。可见大家对了解剧情还是非常迫切的，都希望在玩游戏时不但能知其然，还要知其所以然。更有一些玩家为了玩中文游戏，干脆就放弃了家用机，而转投到PC门下。就行货进入中国大陆的可能性来看，可能玩家们还要等上相当长的



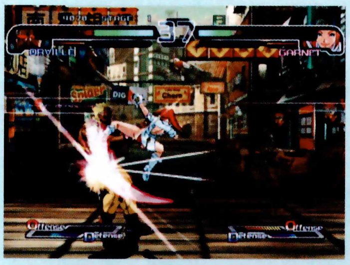

↑在游戏中能看到中文，即便游戏素质稍微差点儿，也会有很多人喜欢。

一段时间。目前能够玩的除了神游和一些汉化小组的作品之外，也就是港、台版的部分游戏了。希望在不久的将来我们可以变得真正了解游戏，让不求甚解的心态永远不要回来。

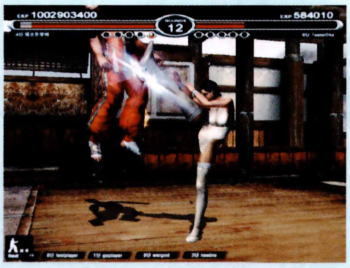
## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 爱屋及乌！！

**●心态案例：**

每一个玩家都有自己特别钟爱的游戏类型，如大怪和小沛特别喜欢格斗类，雪飞和北斗最喜欢战棋类，唯夜则喜欢角色扮演等等。那么看看我们每个人的游戏收藏吧，虽然各个种类的作品都有接触，但数量最多的必然还是自己喜欢的那种类型。喜欢什么类型就买什么游戏，这不是废话吗？不是！就拿大怪来说，他擅长的格斗有很多，像《街霸》、《VF》、《侍魂》、《格斗之王》等等，不过因为他喜欢格斗这个类型，因此连其他该类型的游戏也都不放过，有的是他不擅长的，也有根本不怎么出名的。反正似乎只要是沾了格斗两个字，他就要去稍微尝试一下。小沛也是如此，包括电脑里的街机模拟器还有PS模拟器等，九成以上都是格斗，有的根本就不玩，但也舍不得删掉。这就叫爱屋及乌了吧。



↑喜欢一种类型不代表所有游戏都适合自己。



**●现象成因：**

有这种心态的玩家应该不在少数，特别是大家购买游戏的手段比较简便之后，对于喜欢的类型便可以大肆收集，根本不在乎是不是真的喜欢。说起来，这种游戏心态和我们讲的“一时冲动”比较类似，不过犯那种错误的玩家都是购买正版，所以会蒙受一定的经济损失。这种心态倒是不怎么浪费钱，充其量就是浪费了自己的时间。如此看来，成因为何就很清楚了。你得懂得认真玩游戏，别看到是自己喜欢的类型就想玩。这样很可能会造成同类型中的烂游戏把你的胃口搞糟，然后渐渐对这类游戏产生厌倦。其实喜欢一个类型之后，只玩精品就可以了。就拿小沛自己为例，收藏了那么多的格斗游戏，但到头来真正好好研究的也不过5、6款而已，能够知道大体怎么玩的有个十几款，而根本就是看看热闹的最多，剩下的几十个都是……

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 浅尝辄止！！

**●心态案例：**

这个心态的案例恐怕就要涉及绝大多数的玩家了。看看你们的游戏吧，是不是已经装满好几个光盘包了？特别是接触游戏比较早而且比较全面的玩家，估计加上PS、SS、DC、PS2、Xbox等等的游戏光盘，少说也有上千张了。就算接触的少，仅仅PS2或者PS也得有个几百张吧。不过你仔细数数，这里面真正通关的有多少？真正算是仔细研究过的又有多少？乐观一点估计，大概每一百张软件中，通关的有一半左右，而仔细反复玩的也就两成。您自己想想看，是不是最多也就这个数字？而其他那些游戏呢？买的时候是一时冲动，而玩的时候则是浅尝辄止，有的甚至看看片头CG也就罢了。

**●现象成因：**

中国玩家在购买游戏这方面有着“得天独厚”的条件，因此从PS时期就开始养成了疯狂购买游戏的癖好，似乎只要是有点名气的游戏就一定要收为己有在国外玩家看来，这个条件是很吸引人，不过对于我们来说，除了得到实惠之外还有点头痛。每次翻开盘包的时候，都会不知道玩什么好。就算是挑出来一款可能玩一会儿又会觉得烦了想要换一张接着就会再次遇到不知玩什么好的问题……归根结底一句话：得到的太容易，所以不知道珍惜。算算看吧，那些你不玩的游戏花费了多少钱？这种习惯长久之后，其实你的付出会越来越接近玩正版的玩家，那为什么不买正版呢？这个心态困惑了很多人，改起来似乎很难，但之后的成效一定不会让你失望。

## 解读游戏心态、评点玩家类型
# 游戏心态 娱乐休闲！！

**●心态案例：**

每天下班之后编辑部里自然是少不了街霸3·3和VF4这样的格斗游戏乱斗一番，不过对于大多数人来说当坐在地铁里那段时间或者回到家以后的时间会玩点什么，恐怕更多的是敲敲太鼓达人，玩玩“脑白金”。那样并不需要投入太大的精力和大块的时间，是货真价实的“玩游戏”。其实这在现在稍高一点年龄层里这可以算是一种比较普遍的心态，从早年的“全民俄罗斯”到现在NDS的流行都可以看出些影子。

**●现象成因：**

其实玩游戏的心情大体上来分无外乎“只把游戏当游戏”和“不把游戏只当游戏”两大类，正像一位前辈说过的那样“只把游戏当游戏的人我欣赏他们轻松的人生心态，不把游戏只当游戏的人我佩服他们严谨的人生态度”，这其中也没有什么明显的对错之分。不过这里提到的这种应该是所有游戏心态里最原始最基础的一种了，没有什么特别需要说明的理由，对于这样的玩家来说玩游戏和看电影、打球、唱卡拉OK等其他大多数娱乐活动一样，所谓“玩”游戏自然就是一种最放松最简单的事情，喜欢就玩，不喜欢则可以去干些其他的事情。不会为了研究怎么打倒一个BOSS而坐在电视机前好几个小时，也不会为了体会游戏里的情节而去把一个RPG打通两遍，更不会为了一个完美的记录而废寝忘食，完全没有任何功利的目的在里面，游戏只是生活中一种最简单的调剂。而能赋予玩家最轻松的心情也就是游戏的最终目的，而大多数任天堂出



↑相信就算不知道马里奥不知道索尼克的人也会知道这个当年红遍大江南北的"砖块游戏"。

品的游戏都能让人以这样一种心情去面对。这大概也就是任天堂所倡导的“游戏的本质”吧。

已经对游戏失去热情，玩什么都提不起兴趣的玩家不妨把心态调整到这一状态，把视线转向其他方向，把游戏当一种调整心情的手段。如果真的是相当喜欢游戏的玩家还能保持这样一种简单轻松的心态，那实在是一件很难得的事情，继续保持下去吧。

## 解读游戏心态、评点玩家类型
# 游戏心态 发泄情绪！！

**●心态案例：**

这是一个燥热的夜晚，平静的街道上满是行人，你走在路上，想着一天的烦心事，突然之间觉得对面走来的一个穿红衣服的人太不顺眼了，于是抬手就是一枪，叫喊的人群中又有几个应枪声而倒。远远传来了警笛尖利的声音，你不慌不忙地向冒着红光的方向走去，煞白的灯光把天空照得如同白昼，一辆辆警车把你团团包围，你没有丝毫的犹豫，抄起一挺机关枪就向对面一通扫射，警车一辆接一辆地爆炸，轻轻地吹散枪口冒出的白烟，你又向下一条街道走去，心中没有半点恐惧和怀疑，因为你很清楚地知道——这只是一场游戏。

**●现象成因：**

现代工作学习生活压力大，很多人都需要一种合理的发泄渠道。从心理学角度来说，任何人都有一定的暴力攻击倾向，但是大多数人的理性可以遵守这个社会的规则，保证在不伤害他人的情况下发泄这种负面的情绪——当然也不排除一些过于压抑这些负面情绪而产生心理问题的人。而游戏自然也是发泄的方法之一，现实中无法从事的一些破坏活动，哪怕是杀人这样的事情也都可以在游戏里简单地实现，同时这种活动不会对他人造成任何伤害，因此是一种很安全的方法。从近年来GTA系列以及相似作品的大热也从一个侧面显示出以这种心态来进行游戏的人不在少数。适度的发泄自然是有益无害，多数人也没有下意识地去跟现实联系起来，但是如果跨过的那个限度把游戏当成一种完全的发泄就会演变成一种非常麻烦的情况了，虽然新闻报道上出现的因为暴力游戏玩多而杀人的事件通常多少都有些媒体为了制造噱头而夸大的成分，玩过多暴力游戏也绝非是影响人的性格和处事方式的唯一外因，更是一些偏见和隔阂在影响人们的思维方式，但是我们还是不应该忘记如果太过依赖于游戏这种方式来进行发泄，那么恐怕最终的结果依然会造



↑这样的暴力游戏虽然经常遭到口诛笔伐，但是如果玩家掌握好自己的心态一样是好游戏。

成一些比较严重的后果——毕竟会产生分不清现实和虚幻这种心态的责任不会只在当事人身上。

## 解读游戏心态、评点玩家类型
# 游戏心态 全情投入！！

**●心态案例：**

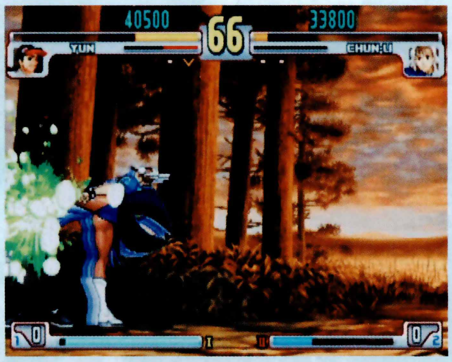
接下来要说到的这件事情可以算得上是编辑部里的“灵异事件”之一，其诡异程度大概只能用“双重人格”四个字来解释。

具体的情况是这样的：在格斗游戏方面有深厚造诣的大怪平时是一个脾气极为温顺的人，平日里无论大家如何尽情地对他进行恶作剧，他都毫无怨言，甚至还一副毫不在意甚至乐在其中的样子，让编辑部的众人都不由得捧腹。但就是这样一个好脾气的人，一旦握上摇杆开始与



↑格斗游戏是最容易令人投入的类型。

人对战，立刻变了一个模样：不但一脸严肃而且专注的神情，而且对胜负极为看重，即使是同事之间的切磋也从来不留情面，一定要用最狠辣的招式将对方“置于死地”。如果他能保持连胜倒也罢了，但若是偶然输了几局（尽管根据各位小编的实力对比，这种情况并不经常出现），那便更为不妙！原本编辑部玩格斗游戏时的规矩是大家轮流上场，赢了的当擂主接受挑战，输了的就要下场换另一位选手。但大怪则经常充当“规则破坏者”这个不太光彩的角色。一旦不慎失手，他的脸色就会变得更为难看，不但自己不肯乖乖让位，而且一定要拉着赢了他的对手继续对战下去，直到连扳数局、自己认为挽回面子了才肯罢休。大怪的执着还不仅仅在于胜负方面，有些时候尽管他能够轻松取胜，但由于对自己某一招某一式不太满意，也会“斤斤计较”，一定要再反复练习，达到可以收发自如的地步。以至于后来大家都形成了默契，只要大怪一开始玩格斗游戏，闲杂人等就自动退散，因为反正也没有自己出场的份……当然，经过

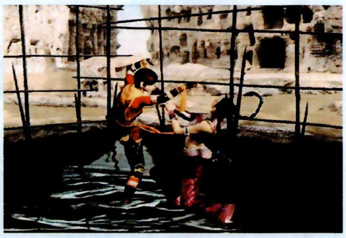



大家一段时间的“教诲”，大怪也开始逐渐改正这种不太好的习惯，不过对战时的那种认真劲儿，还是从来没有减少过。

其实不仅仅是大怪，这种胜负心极为强烈的玩家在其它地方也并不少见，街机厅就常常出现这种情况。一旦输了就感觉非常不爽，必定要报仇而后快。有时候输急了甚至还会和对手发生口角——像编辑部内大家都是同事、朋友还好，如果是与不认识的人之间产生摩擦，乃至演变成“真人快打”，就很有些背离游戏“娱乐身心”的本意了。因此，这实在不能算是一种很健康的心态。

**●现象成因：**

就像上面说到的那样，游戏的本意是娱乐休闲，放松心情。但游戏发展到今天，承载的意义已经不仅限于此。就像其它的体育活动一样，游戏也同样可以冠以“竞技”的名称。尤其是其中一些特定的类型，例如第一人称射击类、即时战略类等等，本身就具有很强烈的对抗性，引导玩家互相之间对战、竞争，让玩家们有机会较量水平的高下，并且在胜负之间得到满足感。格斗游戏当然也是这其中最为重要的一种。其实游戏中所存在的竞争不但能够刺激玩家磨练自己的技术，而且适度的竞争也能促进玩家之间的友谊。每年在游戏界都会举行各类比赛，有些大规模的比赛甚至是吸引了



全世界范围内的玩家来参加，让大家有机会进行交流，确实是很有意义的一件事情。从某个角度来讲，在竞技的领域，唯有保持旺盛的胜负心，才能够不断促进自己水平的提高。对胜利的渴望会推动你追赶实力超过你的对手，即使是在“一览众山小”的境界，也能够维持危机感，追求“百尺竿头更进一步”，而不是满足于现状。也许，大怪之所以能够在格斗游戏方面有所造诣，正是因为他的胜负心强烈的缘故。相比之下，如果只是将游戏当成一种纯粹的休闲方式，即使输了也一笑置之，就不太可能在技术上有突飞猛进的变化了。两种心态，其实都无可厚非，只是个人对待游戏的态度差别而已。

当然，凡事都要有度。对胜负的追求也不能过于偏执，而应该以积极乐观的心态去面对输赢。如果不能正确对待的话，就会陷入“走火入魔”的地步。体育竞技中经常提到的一句话是“友谊第一，比赛第二”，这也是我们应该持有的态度。重剑无锋，大巧不工——这句话来自于武侠小说，但其中蕴涵的道理，也是值得深思的！

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 与人同乐!!

**●心态案例：**

小编的一个朋友其实平时可以说是根本不玩游戏，但是家中却也有一台没加过直读的PS2。每当有三五个好友来访时，就会把一张"实况"放到PS2里，一起玩上好几个小时，席间是笑声和叫骂声不断。虽然他自己总是负多胜少，但是却也绝对不会去和电脑对战进行练习，更不会去找什么攻略秘技，完全就是凭经验和感觉在玩。用他自己的话说就是："我喜欢踢球，喜欢看球，更喜欢和朋友一起踢球看球，所以玩游戏也只是为了能和朋友在一起干和足球有关的事情。自己玩游戏跟电脑在那里较劲那真是一点意思都没有。"

**●现象成因：**

例子里的当然只是一种比较极端的情况，但是必须和朋友一起玩才觉得游戏有更多乐趣的玩家应该并不在少数。其实这种心情也不难理解，因为有着共同的兴趣爱好而成为朋友，而因为是朋友所以又会有新的共同爱好，希望找到志同道合的朋友，和这样的朋友在一起，没有人会对这样的事情有排斥感吧？在进行游戏时也是一样的，很多时候也并不是因为能赢因为玩到了游戏，只是因为有朋友能和自己一起来玩游戏才觉得有意思。特别是在学生时代，和同学一




↑相信稍微老一点的玩家都会记得和朋友两人穿梭在枪林弹雨里的那段时光吧。

边喊着"豪油根"和"阿嘟根"一起对战"街霸"，再早的时候和朋友一起在《魂斗罗》里躲避枪林弹雨，或许有时还会埋怨一下把自己"抻死"的对方，或者和三五好友一起召开"热血"系列的游戏大赛，经过N项目的"血战"后最后算出总分再有喝凉水等奖惩制度。其实乐趣更多地已经不在游戏本身，而是和朋友之间的一种交流，而在今年的TGS上，CESA会长和田洋一同样提出了"游戏的定义就是基于某种规则的交流"的说法，而和朋友之间的交流也正是一种乐趣的源泉吧。虽然到了PS2时代可以提供这样乐趣的游戏的确是越来越少，可以双人合作的游戏除了格斗游戏和"实况"系列还有平均一两年一作的《合金弹头》之外真的是难觅倩影，在网络上这样的感叹也是越来越多，但是随着网络技术的发展，相信我们还是能找回当年的这种情怀。




↑热血最突出的一点莫过于四人对战的系统。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 修改狂人!!

**●心态案例：**

在很早以前游戏界就流传着两大势力相对抗的传说，他们就是绝对不会修改游戏的"博派"和非修改过的游戏不玩的"狂派"，博派玩家老实地遵循游戏的过程完成每一款游戏，以正常通关并发现更多隐藏要素为乐趣。而对于被神秘色彩包围的狂派玩家来说游戏过程本身已经没有什么太大的意义，等级99和究极武器防具那不过是改动几个参数的事，金手指不过是一种最常用的工具而已，一个RPG改成可以完全不遇敌通关才算是花样，并以此津津乐道。

**●现象成因：**

说实在的，游戏玩到这种程度已经可以算是一种很特别的心理状态了。和见到一台新主机的就要拆开看看里面结构的硬件狂人相仿，有此类心态的玩家拿到游戏之后的第一个想法不是这个游戏好不好玩，该如何玩，而是好不好改，该如何改，如何解析里面的数据，如何发现并导出里面的图片和文本，在开始游戏之前就要弄清楚游戏里的一切。而对于一款老游戏来说，特别是可以在模拟器上运行的游戏和本身就是电脑平台上的游戏更是完全发挥了PC这个开放平台的特色，从动作编码到隐藏数据都要拿出来看一看改一改，无论游戏本身的平衡性将受到多大的破坏，完成解析游戏的目的才最重要，而对于真正了解了其中程序的玩家更是能编出有利于玩家更好进行游戏的补丁。其实大家玩游戏本身是一种探索的过程，无论是系统还是剧情都是一个从不懂到懂，从未知到已知的过程，而到了这一步所需要探索的东西则从游戏所表现出来的外延发展到了内在的程序和平衡性层面，说起来的确已经有了点走火入魔的味道，让人不禁怀疑这是否真的是在玩"游戏"，不过好在有这一心态的玩家大多都是同人游戏的制作开发者或汉化破解者这样一级的人物，对于他们来说，或许这样一种剖析的心态才是最应该拥有的。

解读游戏心态 评点玩家类型

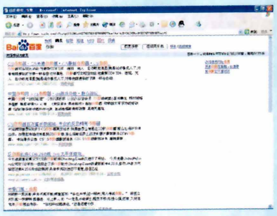
## 游戏心态 只求一胜!!

**●心态案例：**

虽然平常肯定是接触电视游戏更多一点，但是偶尔也会和朋友一起打打魔兽3，连连CS，而在十一休息的那几天里就和几个朋友怀怀旧一起在浩方上找了张"沙2"，正在里面左冲右突打得不亦乐乎的时候，突然加入的一个"无名氏"却如神兵天降一样在顷刻间放倒了所有人，网络本是藏龙卧虎之地，出现个把高手自然是理所应当的事情，但是那人在被前后夹击的时候却仍然可以从容地同时将两人爆头，而当下一局开始时屏幕上的那个用符号堆砌出来的冷笑又分明是对所有人的嘲笑……

**●现象成因：**

以这种心态来进行游戏的玩家基本集中在竞技类游戏上，毕竟战胜对手是所有竞技项目的最终目的，虽然在这个过程中不断地充实自己也是一种最简单直接的乐趣，但是在最终结果上能够战胜对手的喜悦则更是很多人所追求的，这种追求胜利的心态本身是所有拥有上进心的人都不应缺少的东西，但是如何把握则是一个很大的问题，如果说仅仅是为了胜利而在规则允许的范围内使用一些容易引起对方反感的手法还是无可厚非的话，当走向极端后就会引起各种各样的问题。过于重视"胜利"进而忽视了本身游戏过程中通过公平对抗来实现的乐趣最终则会忽略了游戏制作者提供给玩家的内在规则，往小了说是玩得太不局气，上纲上线往大了说则是因为虚荣心而践踏了"公平竞争"的体育精神，在家用机领域上限于硬件环境也许并不太明显，但是在电脑游戏领域可算是一种普遍现象，比如前面所提到的不惜使用"外挂"和修改器来进行游戏取



←以"作弊"为关键字搜索出来的结果既然是CS的作弊器一统天下，让人不得不去思考。

得胜利的人，其中相当一部分应该就是出于对"胜利"这种结果的过分执着和对"失败"的不甘心甚至于是恐惧。虽然在游戏心态上很难说出一个明确的好和坏，但是这样已经影响到他人的心态的确是很难称得上是健康正确的。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 收集之旅!!

**●心态案例：**

小编现在手里还留着两张PS的记忆卡，里面的记录包括有全终极武器入手、全魔石入手、全员等级99全能力99的FF7，全装备入手、全职业满星的FFT，全人物全技能魔法等级99的格兰帝亚，全称号、全料理的永恒传说，完成五周目的寄生前夜和生化危机3……几乎就是一个"全"字一统天下，可以说是记录了整个PS时代的足迹，回想起来真的也为自己那时的毅力感到惊异，不过再想起MD时代把Langrisser2的所有人能力练满七次的"创举"，上面提到的似乎又有点小巫见大巫了。

**●现象成因：**

现在的游戏为了争取玩家的游戏时间，增添单个游戏的生命周期，游戏的内容也是越来越复杂，各种隐藏要素，



↑记录着玩家游戏历程的记录卡。

各种需要靠确率来实现的收集也是越来越多，全人物99级，全武器防具入手，全隐藏迷宫踏破，各种花样层出不穷，偏偏还有些游戏玩一遍是绝对收集不齐，非要打通两遍三遍才能得到某些要素，而在制作者的精心安排下这些要素又是那么地吸引人。虽然追求的并不见




↑星海传说可算是一大时间杀手，同时也是最能让玩家以最投入的收集心态去玩懂的游戏。

得是一种独一无二的成就感，但是很多玩家则抱着要玩就玩透一款游戏的心理就义无返顾地进入了那无穷无尽的循环里，这种情况还多出现于某个系列的死忠玩家以及正版玩家中，毕竟面对这样的游戏时玩家通常是会全身心投入的。而需要玩家以这种心态来进行游戏的当数3A公司出品的所有作品，其中种种特别的设定也的确是有让人欲罢不能的魔力。完全沉浸在游戏的过程对于很多玩家来说都是一种很理想的状态，以这种心情来进行游戏在时间充裕的时候倒也无可厚非，不过要说的是，练级和道具等要素的收集也不过是实现游戏本身乐趣的一种方式而已，过于执着于这种虚拟数据的收集总有一天会对游戏彻底失去兴趣，而且还有失去对时间的掌控能力的危险，那样的话那可就真的得不偿失了。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 自虐倾向!!

●心态案例:

荇莱是编辑部中对动作游戏最为执着的人，像《生化危机》、《盗墓者》、《战神》等游戏都是他的最爱。他玩动作游戏有一个癖好，那就是只要游戏提供了难度选择的选项，那他就一定要从最高难度开始。就算是以前从来没有接触过这个游戏，对系统还一无所知，也一定要如此。对于他来说，玩游戏是不存在"循序渐进"的。不仅如此，有些时候明明游戏中并没有太多苛刻的设定，他却反而要自己加上诸多限制，所谓"有难度要上，没有难度创造难度也要上。"好比前一段时间XBOX360上的大作《勇闯尸城》，由他来负责攻略。游戏本身的素质很高，



↑《丧尸围城》让荇莱很是"自虐"了一番。

也正是他钟爱的类型，因此玩起来十分投入。本来游戏中提供了"升到一定等级之后重新开始游戏，就能保留之前的等级，以此来达到反复练级的目的"这样的方法，但他却毫不为所动。每次开始新游戏的时候一定要使用初始状态的人物，甚至不惜于将原有的进度删除。这种做法实在是让其它人很难理解，只能用"没事



儿瞎折腾"或者"自虐"来加以形容。

●现象成因:

可以肯定，有"自虐倾向"的大有人在，绝不仅仅是荇莱一个人而已。这一类玩家大多数都是"中毒"颇深，通常的游戏体验已经无法满足他们，只有在最高难度的挑战中通关，才能让他们感到满足。更进一步来讲，这种做法其实是想要证明自己实力的一种强烈欲望——当然，有时候这种证明并不是要拿给别人看，并非要将自己的游戏成绩展示给其他人，而只是对自己的一种满足而已。其实，说这种玩家有"自虐倾向"，不如说他们有强烈的"征服欲望"。不但要征服游戏的难度，更要征服自己的弱点，让自己的游戏水平在反复磨练中得到提高。一般来说，只要不是过度的偏执而产生太过沉迷、"走火入魔"的现象，这种心态应该说是有益无害的。

其实说到"走火入魔"，荇莱就很有一点这方面的迹象：有时候给他一个原本很拿手的游戏，只是让他把游戏难度调低，他反而不会玩了……这大概就是走火入魔者的心理障碍所致吧，哈哈。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 三栖生物!!

●心态案例:

有些闲暇的时候小编也会去一些小商品批发市场里随便转一转，在里面自然是少不了一些租机的摊点，经常会有三五个小学生模样的小孩围着台十三、四寸的电视玩得不亦乐乎，而屏幕上显示的除了一片绿荫的足球场大多也是短笛、贝吉塔、佐助、卡卡西这样的动漫明星，而被一般玩家奉为经典的《铁拳》、《格斗之王》、《战神》等游戏同样适合在这种环境下玩的游戏却被冷落在一旁，当问起原因的时候除了"大家都说好玩"之外更多是"那些游戏里人物我不认识"。

●现象成因:

如果说上面的例子还不够典型的话，那么小编一个疯狂喜欢特摄的朋友把PS2上那个《假面超人 响鬼》的游戏一玩再玩打通多遍恐怕就足够说明问题了。就小编身边的情况来看，这一现象在女性玩家（虽然女性玩家本身就是凤毛麟角吧）和低龄玩家中是相对比较集中的，也就是说大多是不够"硬派"的玩家吧。动漫游本是一家，鲜有当红动画不改编成游戏的情况存在，而这类改编游戏也算是游戏里势力颇为强大的一支，虽然大多动漫游改编的游戏本身素质在重视游戏感觉的老玩家眼里一般都是惨不忍睹的，在其中很难寻找到太多的乐趣，但是对于"醉翁之意不在酒"的动漫玩家来说，手感、打击判定、甚至平衡性等传统玩家最重视的细节上倒都是无所谓的，甚至过于严谨反倒成为了一种累赘，画面音乐只要别太说不过去也都可以接受，唯一重要的就是可以看到并使



↑从FC时代起龙珠就可以算是游戏界的常客了。

用自己喜欢的角色，可以重温那些熟悉的情节，这点才是最重要的，这种心态有点近似于"爱屋及乌"，对游戏本身的兴趣来源于那款游戏本身之外，或许也可以算是互通有无？反正无论怎么说，虽然是一种有点冲动的心态，但是有的时候这样突然被"萌"到一下也没什么坏处。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 百无聊赖!!

●心态案例:

正像在前面提到的那样，在游戏论坛里翻帖时经常会发现很多玩家会因为各种原因发出"没游戏可玩啊"，"玩什么都提不起兴趣"的感叹，但是却依然想要玩到更好玩的游戏，因此是心烦意乱，无精打采。其实回想起学生时代小编也会经常会对着电视把机器里的盘像走马灯似的一张一张地换来换去却不知道该玩什么。但是却又发现如果不玩游戏又不知道该去干点什么，于是就开始随便找来一些游戏硬着头皮玩下去，目的仅仅是让自己不那么无聊而已……

●现象成因:

不得不说，这恐怕是一种相对比较危险的心理状态，对于任何一种比较投入的心态如果没有把握好则很容易发展成这种情况，而在核心玩家群当中这种心态还被戏称为"无"。作为一种娱乐形式，不得不承认的是，游戏在给我们提供乐趣和思考的同时也在慢慢地渗入我们的生活，当这种渗透发展到了对生活的各个方面都产生影响的时候，对于玩家则是一种考验，处理不好就会像上面所说的那样对各种事物渐渐失去兴趣。当遇到这种情况时其实我们可以好好想一想，除了游戏带给我们的乐趣和思考，是不是还有其他有意义的事情，而游戏带来的乐趣和思考的意义究竟又是什么？毕竟游戏只是生活的一个组成部分，并不是生活的全部。这样看起来像是在讲大道理搞说教，游戏和生活之间的关系如果说开来恐怕就是写满整本杂志也都是说不清道不明的，但是作为一种心态的表现，更多的时候还是不要想得太复杂，我们只需要知道，很多时候选择静下心来什么都不想也是一种方法。

解读游戏心态 评点玩家类型

## 游戏心态 羊群效应!!

●心态案例:

仔细想一想，这样的情况是否也曾经发生在你的身上：当一个重量级的大作刚刚发售（例如FF、DQ之类），一时间你周围的朋友都在谈论它。杂志、网络等媒体上也都是铺天盖地的关于它的报道。这时候，似乎有一种奇特的力量在驱使着你，让你不由自主地觉得如果不去买一套这个游戏就有点跟不上时代了。于是你兴冲冲地跑到游戏店并且毫不犹豫地把它买回了家中——然而，很快你就发现，自己对这个游戏根本提不起什么兴趣来。也许是因为它的品质其实不如别人所说的那么好，也许是因为这个游戏类型根本就不适合你，也许仅仅是因为你不想去玩它而已。总之，你只是观赏了一番片头动画，最多是敷衍地玩了半个小时，然后就将这个游戏束之高阁了。而更奇怪的是，这样的事情并非只发生过一次而已。当下一次又有大作上市的时候，你又情不自禁地有了购买的冲动，而不去考虑对你自己来说这个游戏到底有没有购买的必要……

●现象成因:

著名制作人三上真司曾经在一次访谈节目中抨击游戏界的现状，他认为包括《王国之心》之内的很多"超大作"之所以热销，并不是它们的品质真的有那么优秀，也不是因为真的有好几百万



玩家想要玩这个游戏。很多人都是看到周围的人已经买了这个游戏之后，自己也不由自主地跟进，这就是所谓的"羊群效应"。

所谓的"羊群效应"其实本来是管理学上的一个术语，指的是商业行为中的一种常见现象。就好比一个散乱的羊群，其中有一只羊发现了一片肥沃的青草地，后来的羊群就会一哄而上，争抢



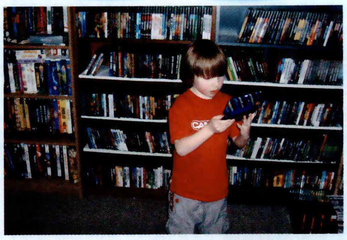
↑三上真司曾经批评《王国之心》的品质其实配不上它的销量，你觉得呢？

那里的青草，而并不会去注意周围还有其它更好的草地。三上真司之所以发表这番言论，其中存在着一些偏激的成分，而玩家购买热门大作的行为其实也不能完全用"羊群效应"来形容。不过，在没有预期试玩的情况下，如果让你挑选两个品质都是未知数的游戏，你当然会选择已经有很多人购买了的那一个。此外，人也是一种社会生物，玩家之间也需要交流。如果你所认识的朋友都在玩同一个游戏，而你却没有玩过的话，难免会产生"没有共同语言"的感觉。这一些因素，都促成了"一哄而上购买热门大作"的现象产生。其实，有时候我们需要更加理性一些。玩游戏毕竟只是一种个人的娱乐方式，在游戏的选择上我们可以更加理性一些，游戏适不适合自己、能不能给自己带来乐趣才是最重要的，而没有必要去赶什么时髦，你说对吗？

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 博览百家!!

**●心态案例：**

游戏的类型多种多样，每种类型的风格特点虽然不能说是完全抵触，但其间确实存在着很大的差异。例如射击类游戏讲究眼明手快，需要玩家有良好的反应能力；角色扮演类游戏则必须细心沉稳，对于升级、迷宫、收集等要素都有足够的耐心；冒险类游戏则除了需要有一定的操作水平之外，还必须有细致入微的观察分析能力，从隐藏的蛛丝马迹之中找出通向谜底的线索。游戏的特点千差万别，而每一个玩家也都有自己独特的爱好和品味，因此对于大多数人来说，他们都只对某一个特定的类型特别感兴趣，正所谓“萝卜青菜，各有所爱。”不过，也确实存在着这样一些博览百家的玩家，他们对于游戏的兴趣并不仅限于某一个类型，而是兼容并包，所有类型通吃。而且他们对于每一种类型的游戏也绝对不仅仅是浅尝辄止。虽然说不上样样精通，但至少都认真去玩过，并且能够提出一些自己的见解。



↑这么多游戏，如果全玩一遍的话可不容易。

**●现象成因：**

从某种意义上来说，这一类玩家可以说是最幸福的，他们能够体味到比别人更为广阔的游戏天地。不过话又说回来，想要保持这样的心态，除了本身有对各种不同类型游戏的兴趣之外，还需要有足够的时间、精力乃至经济基础作为后盾。其实，谁又不希望自己可以尝试更多的乐趣呢？但有些时候为现实所限，你是不能随心所欲去选择的。作为小编，我们倒是所有的玩家都能修炼出这样的心态，那样便不会再有“门户之见”了，呵呵。

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 怀旧至上!!

**●心态案例：**

这种心态多见于游戏年龄在十年以上的玩家，而典型的症状就是经常抒发“哎，如今的游戏越来越不好玩了啊”之类的言论。这些老玩家似乎还生活在从前的那个世界，新主机上绚丽无比的画面与他们无缘，层出不穷的新游戏对他们来说没有任何意义。他们更愿意将



↑《怒之铁拳》被很多硬派玩家至今奉为神作。

自己的业余时间打发在FC、MD等等“老爷机”上，或者用模拟器执着地重温当年在街机厅鏖战的时光。在他们的眼里FF12绝对不如FF3经典，GGXX中喧哗的格斗也比不上朴实的SF2正宗。他们往往对游龄较短的玩家抱有一种轻视的态度，认为他们“不懂得什么才是真正的游戏”。有时候甚至他们会和新锐玩家发生激烈的争论，辩论的主题就是到底“今非昔比”还是“今不如昔”。当然也有更为开明的怀旧者，他们不否认现在的游戏已经比十几年前有了巨大的进步，有时候心血来潮也会去尝试一下那些声光色效华丽无比的新游戏，但更多的时候他们还是沉浸在老游戏的氛围里不愿意介入别人时髦的世界，也不愿意被别人打扰。

**●现象成因：**

怀旧是人们常有的一种心态，既不奇怪，也无可厚非。怀旧心态的产生原因，很大一部分可以用“曾经沧海难为水”来解释。每一个从FC时代（甚至更早）走过来的玩家都无法否认自己第一次见到游戏机的时候那种“来电”的感觉。毕竟，对于当时的我们来说，游戏机是一种新生事物，那种初尝游戏乐趣的感觉，是其它任何东西都无法替代的。而在今后的十余年中，不管游戏的外表如何变化，核心的本质却没有大的提高，因此对于一些老玩家来说，时间也就此“停滞不前”。而还有一种因素则纯粹是因为年龄的增长，自己不再是一个懵懂少年，游戏在生活中占据的比重大大降低，同时反应速度也不如年青的时候了。因此，与其去追捧那些时尚的游戏，不如回味在老游戏的氛围之中——这，又何尝不是一种美丽的享受呢？




↑《超级忍》系列是世嘉当年的代表作品之一，也是怀旧派玩家经常提起的经典。

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 个性发挥!!

**●心态案例：**

关于这种心态，笔者完全是有感而发。事情的起因是笔者有一次想搜集一点有关《赛尔达传说》的资料，于是上网到搜索引擎上查询了一番，并且分别输入了中文的“赛尔达传说”和英文的“Legend of Zelda”作为查询的关键词。但是用两种语言搜索出来的结果却大相径庭：中文网站上，《赛尔达传说》系列各作的攻略占据了80%以上的比例，而且大都是同一篇攻略被各个不同的网站互相转载。其它还有关于新作开发的新闻、游戏秘技介绍等等；而英文网站上虽然也可以查找到攻略，但一般来说集中在Gamefaqs等几个专门的攻略网站上面，其它的网站并不会随意转载。相反，在这些与《赛尔达传说》相关的网站上面，更多地是玩家个性发挥的内容，主题也是精彩纷呈，各有千秋。例如游戏人物Cosplay、游戏剧情的同人小说、游戏中搞笑对话的收集整理、各部作品中的年代顺序研究，等等、甚至还有的网站建立了“大百科全书”，为玩家解答“赛尔达”系列中的各种关键词，天文地理人物事件无所不包。不由得让人佩服外国玩家对游戏的热情以及他们不拘于一格的创造力。

**●现象成因：**



↑其中隐藏着众多可发挥的要素。

当然，笔者并没有借此来贬低国内玩家的意思。不过从这个小小的案例我们就能看出来，国内的玩家似乎更注重游戏本身的一些东西。一个游戏只要通关了就OK，而对于游戏的外延却不做什么思索。相反，很多国外玩家却将自己个性的要素带入到玩游戏的过程之中，用自己独特的观点去诠释游戏内容。其实，玩游戏并不是完成任务，“互动性”正是游戏最大的魅力之一。这种互动不仅体现在你在游戏中操作角色、选择选



↑赛尔达系列本身就是极具个性的游戏作品。

项，也体现在游戏之外。好的游戏作品不仅仅是娱乐工具，更是一件艺术品，折射出我们的社会文化。只有全心投入到游戏当中，才能体会到制作者在其中留下的深意，而不是白费了他们的苦心。如果只是按照别人的攻略千篇一律地打穿一遍了事，不啻于囫囵吞枣，哪里谈得上什么“欣赏”呢？说到这里，笔者又不由得想起关于《寂静岭》这个游戏，有人曾经说过的一句很经典的话：“每个人心中都有自己的寂静岭”。其实，也可以说，不管哪一个游戏，在不同的人心中都应该有不同的折射。只有这样，游戏的世界才能够更加多姿多彩。

## 解读游戏心态 评点玩家类型
# 游戏心态 工作为先!!

**●心态案例：**

最后要说一说的，就是各位小编的游戏心态了。以上虽说提到了很多小编对待游戏的心态，但仍然是把他们当作“玩家”的身份来对待的。然而编辑毕竟和普通的玩家有所区别，在平时的工作之中，小编们又是以怎样的心态来面对游戏的呢？说句实话，有时候就并不是那么愉快的了……荇莱喜欢“极限挑战”，但有时候截稿在即，容不得他太钻牛角尖；小沛喜欢轻松的游戏方式，但为了完成工作任务也不得不对游戏做出尽量严谨的考证和研究；猴子玩游戏喜欢旁征博引，并且对游戏中的趣闻轶事大加发挥，但是赶上时间紧迫的状况也只能“保持沉默”；编辑们闲暇时也喜欢聚在一起玩游戏并且各自抒发对某一个游戏的评论，可是如果大家手头都有要紧的工作，也只能分头抓紧，留待以后再来讨论了。每当碰到这样的情况，小编们也只能苦笑一下：工作毕竟是工作呀。

**●现象成因：**

有一句话说：一旦把兴趣当成职业，那么兴趣就会成为一种痛苦。这句话当然太过绝对了一点，否则的话小编们岂不是早就跑光了！呵呵。不过确实，把游戏当成工作，某些时候也会影响到游戏的乐趣。如果你只是一个普通的玩家，你可以用自由随意的态度去对待任何一个游戏，喜欢就是喜欢，不喜欢就是不喜欢，这是一种十分简单的情绪。但是作为一个编辑，就算有时候出于个人爱好而对某个游戏不是很“感冒”，也必须尽量地站在公正的立场上，做出中肯的评价。当然，在分配工作时，一般都会考虑到大家各自擅长的类型以及个人爱好，但有时候也免不了出现一些“赶鸭子上架”的现象，这时候就只能以“苦中作乐”的心态去应对了。不管怎么说，游戏终究应该是快乐的，对于普通的玩家是这样，对于我们小编来说也是一样！

# 次世代首发阵容检阅。

## 过去的主机之争！

只以首发阵容来给评价一款主机并不公正也不客观，但是在这里列出的这些游戏或许也能在某种角度上展现出一款主机的特点。






## 混乱的SS和PS之战

新一论的次时代战争又要展开，在各大主机的硬件性能指标已经没有什么太大悬念的现在，软件又成为了一个引人注目的焦点。虽然随机发售的游戏大都是还没能完全发挥出主机机能的实验性作品。在里面很难找到一些经典级的作品，但是在主机发售的那个时代通常都代表了那时硬件的最高指标，虽然中国有一句俗语是“善始善终”，但是大多数主机恐怕都难有一个优秀的游戏来为自己谢幕，不过在伴随主机登场的游戏中倒有很多代表着主机特点和主机所在时代的作品。在这里我们就将为玩家们统计一下进入次世代战争以来，或是如雷贯耳或是默默无闻的主机都是以什么样的作品来迎接自己的揭幕战的。

**3DO** 高价的主机配上高价的游戏，作为首先挑起次世代战争的主机，3DO来地快，去地也快。其中的软件作品以当时的眼光来看大多也只是一些在游戏层面非常平庸的作品，虽然在当时无论是游戏的容量还是3DO的机能可算是远远领先于市场上已存的机种，但是过于强调对主机技能的炫耀，缺乏真正具有“游戏”性质的游戏，导致这台主机是看热闹的人多真正买的人少，这一点从3DO的首发阵容中就可以看出来。而且由于3DO的主卖点就是具有真实性的游戏，所以多数游戏都有近似于真人演出的效果。其中比较典型的就是《帕瓦德奥特曼》和《山村美沙惊悚剧场~京都藏马山庄杀人事件》，以当时的眼光来看，前者可以说是相当完美的再现了特摄片中怪兽和奥特曼的形象，而在早期“某某杀人事件”是相当流行的游戏类型，所以才会有后者这样的真人演出游戏出现，取材于有日本推理小说女王之称的山村美沙的作品配合当时在电视上播出的电视剧也取得了一定影响，但是销量和对主机的影响始终有限。从首发也可以看出3DO更多的是对应着海外市场，这里面值得一提的是这台主机在国内还进行过小规模的推广，但是面对那惊人的天价其结果也是可想而知，不过在那个国内MD都还没有普及的时代，那种画面效果想必是给见到过这台主机的人留下了非常深刻的印象。

**SS** 在土星的首批作品中，《VR战士》可算是相当引人注目的作品，作为开创3D格斗系统先河的作品，这款游戏在广大格斗玩家中的影响可谓是相当之大，可以在家中玩到如此经典的街机对战游戏对于很多传统玩家可算是非常有吸引力的卖点，在当时SFC上精品RPG好评如潮的环境中，SS并没有吸收MD失败的“教训”，首发阵容依然以完美的街机移植为主卖点，这也算是显示了SEGA硬派的作风。不过两外两款休闲游戏和解谜游戏的阵容还是显得不够强大。另外，有两款游戏都是和PS是完全一样的作品不知是因为游戏匮乏不得以而为之还是在公开进行主机机能的对抗。

**PC-FX** 对于国内玩家来讲，这台主机恐怕是比3DO还让人感觉陌生的一个名字，之前的PC-E和PC-EX可以说是完全没有进入国内市场。一向有“Galgame主机”之称的NEC系主机的最后一个成员PC-FX在首发阵容中就出现了《卒业ⅡFX》这样一般只在主机后期推出的恋爱养成游戏，作为国人理解起来可能是有点困难，但是作为一种招牌类型这也是一种必然。但是在日趋成熟的日本市场上，随着“宫崎勤事件”所带来的强烈负面影响，作为面向大众的家用机，SS和PS为了树立品牌效应，端正自己的形象而对游戏内容分级限制的严格化使得这一类型的游戏在主流家用游戏机市场上所占的比例也越来越小，特别是在SEGA公布取消“18禁”这一分级同时把“18推”的门槛大幅抬高后，这类游戏的重心也就完全转移到更开放的PC平台上，NEC的这一系列主机也逐渐失去了自己所对应

## 为了忘却的纪念！

最近经常看到有读者提出我们总是一次又一次地在回顾。细想其拉今年的“XX周年”纪念特稿的确也是稍微多了点点，但是其实我们不会单纯地为了怀旧而怀旧，也并不是在考验读者的记忆力，因为我们也知道，即使是从FC时代一路走过来的玩家也不见会熟悉那些游戏里的每一部作品，我们更不是想以一种过来人的视角去指点江山盖棺定论，只是希望能够唤起玩家的一段回忆或者一段感动，如果能够实现这一点，那么作为一个编辑敲下这么多的字也算白费力气。而正值又一轮次世代战争拉开序幕之时，回顾一下这些多数并不太知名的作品可能是像一些读者口中的“应时之作”，但是无论是否接触过这些作品，作为一个时代的见证，可能并不值得去记忆，但是在这里就算是仅仅为了忘却在而纪念吧。

### 3DO REAL 94.3.20发售 松下 57540日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 帕瓦德奥特曼 | BANDAINAMCO | 9240日元 | 格斗对战 |
| 2 | The live stage | Microcabin corp. | 9240日元 | 动作冒险 |
| 3 | 疯狂赛车 | 未来宫殿 | 9240日元 | 赛车竞速 |
| 4 | 火球 | 日本数据工作室 | 8190日元 | 动作冒险 |
| 5 | 水晶沙滩的波涛 | T&E SOFT | 10290日元 | 运动 |
| 6 | 山村美沙惊悚剧场~京都藏马山庄杀人事件~ | Pack in video | 13440日元 | 推理解谜 |

### 次世代开端




←使用真人捕捉是那个时代的特色。




↑虽然现在看起来惨不忍睹，但是在那个时代已经是极限。

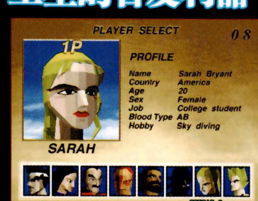
### SEGA SATURN 94.11.22发售 SEGA 47040日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | TAMA | Time warner interactive | 6090日元 | 棋牌休闲 |
| 2 | VR战士 | SEGA | 9240日元 | 格斗对战 |
| 3 | 麻将悟空 天竺 | Chatnoir | 6090日元 | 棋牌休闲 |
| 4 | 神秘岛 | Sun soft | 8190日元 | 推理解谜 |
| 5 | Wan Chai Connection | SEGA | 8190日元 | 推理解谜 |

### 3D格斗开山之作 土星的首发利器




↑VF系列的角色相对固定。




←简陋而让人感觉怀念的选人画面。

### PALYSTATION 94.12.3发售 SCEI 41790日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | A.VI.EVOLUTION | Artdink | 8190日元 | 赛车竞速 |
| 2 | 极上仿制品DELUXE PACK | KONAMI | 6090日元 | 飞行射击 |
| 3 | 犯罪粉碎者 | Time warner interactive | 6090日元 | 角色扮演 |
| 4 | TAMA | 日本数据工作室 | 8190日元 | 棋牌休闲 |
| 5 | 热血亲子 | Techno soft | 7298日元 | 动作冒险 |
| 6 | 麻将悟空 天竺 | Chatnoir | 6090日元 | 棋牌休闲 |
| 7 | 麻将舞台 MAZIN 麻神 | Sun soft | 6300日元 | 棋牌休闲 |
| 8 | 山脊赛车 | BANDAINAMCO | 6090日元 | 赛车竞速 |



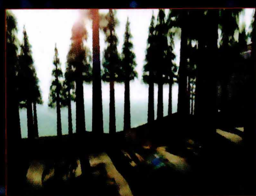

↑《热血亲子》可算是一个非常优秀的清版动作游戏。



↑PS系列主机首发全勤作品。



↑少见的动作游戏扮演游戏。



↑SS的《神秘岛》相当漂亮



↑那时优秀的光影效果。

## PC-FX 94.12.23发售 NEC 52290日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 卒业 II FX | NEC | 9240日元 | 恋爱养成 |
| 2 | TEAM INNOCENT The Point of No Return | Hudson | 10290日元 | 动作冒险 |
| 3 | Battle Heat | Hudson | 9240日元 | 对战格斗 |

## N64 96.6.23发售 任天堂 26250日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 最强羽生将棋 | SETA | 10290日元 | 棋牌休闲 |
| 2 | 超级马里奥64 | 任天堂 | 10290日元 | 动作冒险 |
| 3 | 飞行员之翼64 | 任天堂 | 10290日元 | 赛车竞速 |

### 任天堂老厂经典 依然难成逆转





↑里面的很多创一影响到现在。

的玩家群，而且偏向于高价的主机和在万元左右的软件也使得这台主机一开始就落在了下风。

**PS** 在和任天堂合作计划失败后，SONY看准时机推出了自己的主机加入了之前主要由SEGA和任天堂相对抗的主机之争，同时也算是给电视游戏业带来了新的震动和变革。PS的首发阵容一眼看起来并不是太强大，除了日后成为系列名作的《山脊赛车》，其他多是一些休闲小游戏，一直和《VR战士》处于对抗状态的“铁拳”系列并没有随PS首发，使得主机少了一款很多主机都会拥有的对战格斗游戏，也使得PS对传统玩家的吸引力不够强大。不过从更符合成人口味的休闲游戏的增多可以明显看出PS的战略方向，虽然有过相当长的一段僵持期，但是从对整体市场的定位来看，。而一款自家产的动作角色扮演游戏的加入也显示了和SS完全不同的理念。由此也可以看出来，进入次世代战争后“首发”并不一定非要有能一下子抓住玩家的大作，能够引起大多数消费者的注意和兴趣的阵容或许才是更合理的方式。

**N64** 由于VB的彻底失败，任天堂的N64加入战斗的时间显得过晚，而且由于PS的加入和战略方针，失去了第三方软件商支持的N64在初期主要是靠自家奋斗。虽然相对起来主机的价格非常之低，但是由于依然采用卡带这种高成本的载体作为媒体，所以在软件本身的成本上无法和使用光盘的PS以及SS相抗衡，以至于软件价格已经接近主机价格的一半，高价的软件也就成为一个障碍，加上玩游戏的人年龄层的拓宽和改变，任天堂的传统理念必定受到一定的冲击。首发阵容的三款作品中，《最强羽生将棋》作为一款将棋（日本象棋）游戏所面对的玩家群必定十分有限，而《飞行员之翼64》作为一款展示主机机能的作品确实也很难有太大作为，不过其中的《马里奥64》直到现在也依然可以算做同类游戏中的经典，巧妙的设计和流畅的游戏过程显示了任天堂深厚的制作功力。然而不光是首发游戏匮乏，后面的软件也没能及时跟进。虽然N64这台主机由于多种原因并没有取得成功，但是那种坚定自己路线的理念大概也是现在NDS的成功和Wii前景一片大好的保证吧。

其实这一次的战争中任天堂还有另一名选手参战，那就是推行特殊游戏理念的VB，但是对于这台还未交锋就已经败下阵的主机来说，实在是难以占有一席之地。

## 最特别的首发作品



↑《卒业》系列在当年是和《心跳回忆》齐名的系列游戏，而这哦量部作品都诞生在NEC系主机之上。

## 新时代3D化的潮流




↑名字后面的数字达到了“5”，画面效果也有了飞跃性的提高，而在自己的“首发之路”上也又走出了一步。



↑3D化的实验性作品，作为PS2的首发游戏来说素质并不算优秀。CAPAOM的3D格斗作品中也的确缺少些东西。



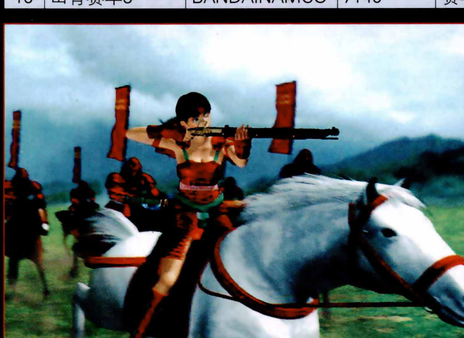
↑DC首发的顶梁柱，虽然竞技性不输给现在任何一款的格斗游戏但是由于本身移植度并不高并没有起到太大的凡响，

## DREAMCAST 98.11.27发售 SEGA 31290日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 哥斯拉 世代记 | SEGA | 6090日元 | 动作冒险 |
| 2 | July | Fifty five | 6090日元 | 推理解谜 |
| 3 | 三项全能 | General entertainment | 6090日元 | 赛车竞速 |
| 4 | VR战士3 | SEGA | 6090日元 | 对战格斗 |

## PALYSTATION2 00.3.4发售 SCEI 41790日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | A电车6 | Artdink | 7140日元 | 战略模拟 |
| 2 | 永恒之戒 | From software | 7140日元 | 动作冒险 |
| 3 | 决战 | 光荣 | 7140日元 | 战略模拟 |
| 4 | 柿木将棋 | ASCII | 7140日元 | 棋牌休闲 |
| 5 | 节拍选择 | JALECO | 7140日元 | 音乐 |
| 6 | 街头霸王EX3 | CAPCOM | 7140日元 | 对战格斗 |
| 7 | 疯狂军鼓(专用鼓同捆) | KONAMI | 15540日元 | 音乐 |
| 8 | 森田将棋 | 悠纪企画 | 7140日元 | 棋牌休闲 |
| 9 | 麻将大会Ⅱ 千年联盟 | 光荣 | 5040日元 | 棋牌休闲 |
| 10 | 山脊赛车5 | BANDAINAMCO | 7140 | 赛车竞速 |

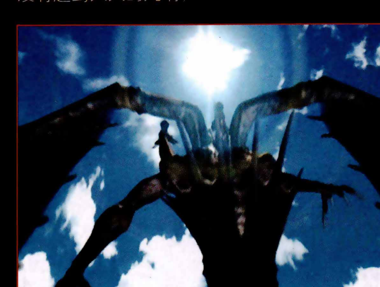


↑《决战》既有让人惊异的画面也有新的系统，可算ps2首发游戏里的代表。

# 软件阵容整齐的PS2

**DC** 在SS惨败给PS后SEGA在98年早早地抢先推出了DC打响了又一轮次世代战争，首先登场的DC依然是由VR战士打头阵，作为一款在竞技性上相当突出的作品能够第一时间登陆DC已经是很强的一针强心剂，但是，这一版本的移植度之低简直是有点让人难以忍受，不光是人物建模上相对街机版过于粗糙，最最关键的是作为一款对战格斗游戏这款VF3竟然没有可以单独进入的VS模式！如果想实现玩家对战必须是一个人先进入街机模式，另一个人再乱入挑战，无论是制作者有意这样制造街机的感觉，还是无意中忽略了对战这一点，亦或是为了赶上首发仓促赶工的结果，总之这款VF3的出现简直起的是完全的负效果。而其他作品也实在是不够强大，另外一共只有4部作品，同时也有出货量不足的问题在里面。完全移植的街机对战游戏也随着PS注重Light User的战略而开始失去了对大部分消费者的吸引力，而缺少其他软件商的有力支持特别是缺少绝对的RPG大作也使DC举步为艰，这一点在首发游戏中就可以看到。

**PS2** 携第一次次世代战争取胜的余威，PS2在2000年3月4日发售，也就是平成12年3月4日，取1234顺理成章之意，虽然也有首批出货的记忆卡等问题，但是这并不影响PS2的销售势头，甚至在我国的新闻报道中都出现了PS2热销的新闻，而在首发阵容中虽然并没有什么能够决定主机胜负的大作，但是可以说是照顾到了大多数消费者的需要，而且显示出的机能的确是在DC之上，并且有《决战》这样的新锐实验性作品，说这款游戏引领了光荣之后历史战略游戏的作战模式也并不为过。也许对于推动



↑《永恒之戒》的画面效果相当优秀，但是偏重美式游戏的风格使这款游戏在PS2的首发阵容中并是那么地显眼。

## 另类的格斗游戏



↑ 死或生3 在首发的格斗游戏里可算一个另类，她更多吸引的并非是传统的格斗玩家而是在以另一种方式展示主机技能。

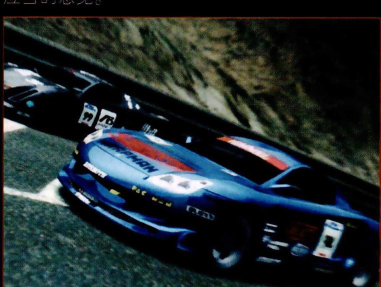
## 万元左右的软件



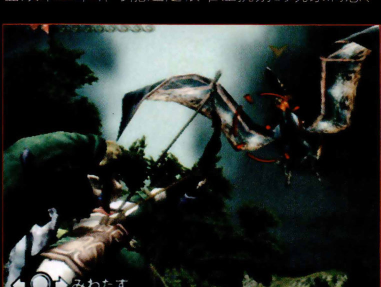
↑Xbox 360上的 完美黑暗零 仅仅是一款过度型作品，处在首发位置上让人有一种不上不下的感觉。



↑很有创意和特色的作品，作为首发作品出现在Xbox上并不让人感觉意外，甚至让人有一种理所应当的感觉。



↑算上掌机第四次以首发身份出现在PS3系主机上，而这次会有怎么样的评价真的很难说。从画面效果上来讲可能还是很难让挑剔的玩家满意、




↑最后登场的首发大作。传统的经典和全新的操作方式相融合的产物。究竟有什么样的表现就让我们拭目以待吧。

主机销量来说这些作品并未起到什么太大的作用，但是在对主机今后的发展上却是有一定的引导作用。

**NGC** NGC发售时是在PS2推出一年半年之后，那时DC早已经落败，时间上已经是大副地落后，虽然任天堂也信誓旦旦地想要报上一箭之仇，但是这首发阵容却显得有点气力不足。首先，这次的阵容又和N64时是格外地类似，一款非传统的竞速游戏+一款休闲游戏+当家角色的动作游戏，不过这次的《超级猴子球》显然是更能讨好低年龄玩家的一款游戏，由放弃硬件转而成为软件商的SEGA所制作出来的这款游戏一扫过去SEGA的硬派风格，格外地强调了游戏娱乐性的同时在制作水平上也依然保留了原有的严谨性，同类游戏也在PC平台上有着不错的口碑，而相当于续作的《超级猴子球 猴子派对大集合》也将随Wii首发，同样显示了任天堂把单纯的家庭娱乐进行到底的决心。路易的鬼屋冒险虽然有很多创新的部分，不过面对基本已经在Light User中确立市场优势的PS2，NGC过于面向低龄玩家的首发阵容大概也在某种程度上预示了任天堂的又一轮苦战。

**Xbox** 作为微软涉足电视游戏业的第一步，Xbox的准备可算下够了工夫。首发游戏在数量是绝对够充足的，类型也相对比较丰富，给玩家以很大选择的余地，但是由于在发售日上已经落后太多，并且除了DOA3这样的独占格斗游戏，像《幻魔鬼武者》和《寂静岭2》这样的重量级游戏并非是Xbox独享的，因此并没有对已经取得稳定市场的PS2产生什么大的影响。虽然得到了不少日系软件厂商的支持，但是整体依然是偏向欧美风格的游戏居多，而且作为一款在首发阵容里缺少娱乐休闲游戏的主机也显示了东西方风格的区别，这恐怕也为Xbox在日本的惨败埋下了伏笔，而且《光环》没有作为首发游戏登场无论是一种战略还是时间上的问题，现在看来对Xbox的影响的确是不小。虽然也只抱着以局外人的身份重新来划分电视游戏市场的想法进入这一领域的，但是微软的确是没能做到SONY那样的成功，在首发阵容中的确也没能看到。

# 进行时的次世代

**Xbox360** 而作为展示主机机能最好的一款作品，《死或生4》没能赶上首发多少是个问题。同时也出现了休闲类的游戏，然而厂商却更偏向于欧美方面，对于欧美方面自然是可以取得比较好的效果，但是对于日本却依然没有什么太大的吸引力。至于把远祖系的休闲游戏“俄罗斯方块”拿来也算是别出心裁了。

**PS3** 赶在“光棍节”登场的PS3，在经历了各种传闻和波折之后落后Xbox360近一年的时间发售，而且还将面临Xbox360上挑战日本市场的RPG大作《蓝龙》的阻击，PS3的首发阵容可以说是稍显单薄，首先是遵循了PS系主机首发至少会有一款麻将游戏的规律，而且和Xbox360的阵容颇为相似，但是这只是真正意义上的“首发”，如果统计上发售两周之内的作品还是会相对比较丰富一点，不过在体现PS3画面处理能力这一点上的确已经相当到位，其中《机动战士高达 目标锁定》中对机体细节的描绘着实让人惊叹，《人类没落之日》作为一款首发游戏在整体素质上也应该可以让喜欢这类游戏的玩家感到满意。同时在这个电视游戏市场的转形期，软件阵容影响力也受到了一定影响，真正牵引PS3主机的销量恐怕还是蓝光光盘的推广以及主机的出货量问题。而当一切稳定下来时真正可以对主机产生影响的大作，恐怕还是要等到明年的《合金装备》以及还遥遥无期的《最终幻想13》。

**Wii** Wii的首发阵容达到了16款，在所有次世代主机中算是创下了数量上的新记录。大量的休闲小游戏和真正的“运动”类以及“动作”类游戏的出现显示了任天堂和很多厂商的新想法，可算是迄今为止在首发阵容里最有创意和活力的阵容，但是却也不单单是如此，从现在公布出来的画面和信息拉看《死灵岛》就是一款和其他游戏整体感觉截然相反的作品，更接近传统概念上的游戏理念，而其中任天堂自家的赛尔达20周年纪念作品所表现出来的高素质也让人格外期待。

### GAMECUBIC 01.9.14发售 任天堂 26250日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 波涛竞赛 碧蓝风暴 | 任天堂 | 7140日元 | 赛车竞速 |
| 2 | 超级猴子球 | SEGA | 6090日元 | 棋牌休闲 |
| 3 | 路易的鬼屋冒险 | 任天堂 | 7140日元 | 动作冒险 |

## 路易大冒险



↑难得当一次主角的路易却还没有哥哥那么风光。




↑SEGA的《超级猴子球》可算是一款转型作品。

## 经典的休闲游戏

### Xbox 02.2.22发售 微软 36540日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ESPN Winter X Games Snowboarding | KONAMI | 7140日元 | 运动 |
| 2 | 空中三角部队 II | KONAMI | 7140日元 | 飞行射击 |
| 3 | 幻魔鬼武者 | CAPCOM | 7140日元 | 动作冒险 |
| 4 | 寂静岭2 最期之诗 | KONAMI | 7140日元 | 动作冒险 |
| 5 | 街头涂鸦 未来 | SEGA | 7140日元 | 动作冒险 |
| 6 | 双盗 | BUNKASHA | 7140日元 | 动作冒险 |
| 7 | 死或生3 | TECMO | 7140日元 | 对战格斗 |
| 8 | 天空-Freestyle Snowboarding | 微软 | 7140日元 | 运动 |
| 9 | 小鼠当家 | 微软 | 7140日元 | 棋牌休闲 |
| 10 | 信长野望·岚世纪 | 光荣 | 10290日元 | 战略模拟 |
| 11 | 超级运动2002WINTER | KONAMI | 7140日元 | 棋牌休闲 |
| 12 | 愚人村计划 世界物语大奖赛 | 微软 | 7140日元 | 赛车竞速 |

### Xbox360 05.12.10发售 微软 39795日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 色子大派对 | 微软 | 6090日元 | 棋牌休闲 |
| 2 | 俄罗斯方块 | AQ interactive | 7140日元 | 棋牌休闲 |
| 3 | 极品飞车 | EA | 7140日元 | 赛车竞速 |
| 4 | 完美黑暗 零 | 微软 | 7140日元 | 动作冒险 |
| 5 | FIFA06 | EA | 7140日元 | 运动 |
| 6 | 山脊赛车6 | BANDAINAMCO | 价格未定 | 赛车竞速 |

### PALYSTATION3 06.11.11发售 SCEI 49980日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 机动战士高达 目标锁定 | BANDAINAMCO | 价格未定 | 飞行射击 |
| 2 | 源氏 神威奏乱 | SCEI | 价格未定 | 动作冒险 |
| 3 | 麻将格斗俱乐部 全国对战版 | KONAMI | 5229日元 | 棋牌休闲 |
| 4 | 宫里三兄弟内藏 | SEGA | 价格未定 | 运动 |
| 5 | 山脊赛车7 | BANDAINAMCO | 价格未定 | 赛车竞速 |
| 6 | 反抗 人类没落之日 | SCEI | 价格未定 | 动作冒险 |

### Wii 06.12.2发售 任天堂 25000日元

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Wii Sports | 任天堂 | 4800日元 | 运动 |
| 2 | 飞翔大陆 | Hudson | 6090日元 | 战略模拟 |
| 3 | SD高达革命(暂定名) | BANDAINAMCO | 价格未定 | 战略模拟 |
| 4 | Elebits | KONAMI | 价格未定 | 动作冒险 |
| 5 | 节日的达人 | BANDAINAMCO | 价格未定 | 棋牌休闲 |
| 6 | 舞动瓦里奥制造 | 任天堂 | 5800日元 | 棋牌休闲 |
| 7 | 超级猴子球 猴子派对大集合 | SEGA | 价格未定 | 棋牌休闲 |
| 8 | 摇动高尔夫 常青木 | TECMO | 价格未定 | 运动 |
| 9 | 赛尔达传说 黎明公主 | 任天堂 | 6800日元 | 角色扮演 |
| 10 | 宠物蛋的闪闪发光大总统 | BANDAINAMCO | 价格未定 | 棋牌休闲 |
| 11 | 超执刀双蛇杖NEO | ATLUS | 价格未定 | 动作冒险 |
| 12 | 滚滚球 | Hudson | 价格未定 | 棋牌休闲 |
| 13 | 第一次亲密接触Wii | 任天堂 | 4800日元 | 棋牌休闲 |
| 14 | 死灵岛 | Spike | 价格未定 | 动作冒险 |
| 15 | 街创造 多米诺骨牌 | Success | 价格未定 | 棋牌休闲 |
| 16 | 赤钢 | UBI | 价格未定 | 动作冒险 |

■**注：** 以上标注“价格未定”的作品都是到截稿日官方尚未发表消息的作品。

# 首发游戏数据大统计。

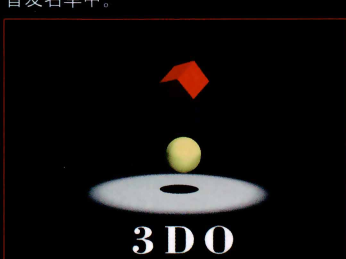
## 明确的数字是最简单最直观的证据!!



在回顾过了这一系列的主机和游戏后，也让我们再来看一个具体的游戏类型分布情况，虽然随着游戏类型越来越模糊化，游戏类型的定义上并不是那么地准确，因此这也并不是一种非常科学的统计方法，但是在这里面我们也可以看到一些首发游戏里最简单的规律。

| 类型 | 数量 | 所占比例 |
|---|---|---|
| 动作冒险 | 20款 | 24.3% |
| 棋牌休闲 | 20款 | 24.3% |
| 赛车竞速 | 11款 | 13.4% |
| 竞技运动 | 8款 | 9.7% |
| 对战格斗 | 6款 | 7.3% |
| 战略模拟 | 5款 | 6.1% |
| 推理解谜 | 4款 | 4.8% |
| 飞行射击 | 3款 | 3.6% |
| 角色扮演 | 2款 | 2.4% |
| 音乐游戏 | 2款 | 2.4% |
| 恋爱养成 | 1款 | 1.2% |
| 总计82款 | | |

从上表可以看出动作冒险和棋牌休闲所占的比例最大的，各占到了四分之一，两个类型一起占下了半壁江山，当然这也和这两大类型涵盖的面比较广有关系，不过从整体上来看，这两大类型也的确符合首发游戏吸引消费者注意的根本目的，休闲类的小游戏不光是起到一个放松心情的缓冲作用，在很多情况下一些设计巧妙的休闲游戏同样可以为一台主机添上不少的分数，NGC的《超级猴子球》就是一个很好的例子。而其中动作冒险游戏同时也有展示主机机能的效果，能让玩家在短时间里喜欢上一款主机显然是火爆爽快的动作游戏。就算现在游戏市场是在急剧的变革中，但是即使迎来下一场次世代的战争时这两种类型的游戏也肯定会出现在所有主机的首发名单中。




赛车竞速和动作游戏一样是属于最简单直接的游戏方式，并且一向被认为是最能展现主机机能的作品。随PS首发的《山脊赛车》就凭借在那个时代异常出色的画面为PS挣得了不少眼球，而在未做统计的掌机上《山脊赛车》也凭借完全发挥主机技能的表现让不少人重新认识了掌机的画面表现力，虽然说赛车游戏并不是一块主机的试金石，但是一款优秀的赛车游戏总是一台强调画面表现的主机所不应缺少的。

占有一成席位的运动游戏里，高尔夫又差不多占到了一半，这是日本人喜闻乐见，国人敬而远之的典型，作为一项在日本都被视做贵族运动的休闲活动在国内完全没有市场也不足为怪了。不过随着《大众高尔夫网络版》的大流行，再加上PS3和Wii上依然都还有这样的游戏，高尔夫在游戏界恐怕还是要这么不明不白下去。而作为首发的运动类游戏除了能让一般人产生亲切感之外，画面展示也是一个很重要的因素。

对战格斗，这是很多玩家的最爱，而以硬派见长的SEGA两次都以《VR战士》来打头阵也正显示了核心玩家在这方面的需求，抛开一些技术上的问题不谈，在SONY的Light User战略并没有完全控制住局面时知名街机对战游戏的移植可算是非常鼓舞人心的事情，而对于Xbox来说，《死或生3》则是另一种展示主机技能的方式，而作为竞技游戏的一个主流，格斗游戏也将继续存续下去，因此格斗游戏继续出现在首发阵容里也并非是不可能的事情。

战略模拟在首发阵容里多次出现还是要归功于致力首发游戏开发的光荣公司，PS2的《决战》，Xbox的《信长野望》加上本来首发呼声很高的《百年战争》，光荣显然是很喜欢趁着首发推出一些实验性的战略作品，虽然战略类的游戏明显是属于满热型的作品，在属于预热阶段的首发的确是有些不太妥当，但是在吸引一些核心玩家的作用上还是不小的。而对于将随Wii首发的“高达”战略游戏是不是会是一个新的挑战也值得我们去等待。

在早期恐怖冒险游戏还没有成型时凭借一些真人演出的噱头文字推理游戏的确也能起到一定吸引玩家注意的作用，但是单纯的推理解谜游戏在《生化危机》一炮走红之后基本就失去了市场，而随着《寂静岭》和《零》系列的出现自然而然地也就等于被宣判了死刑。现在还在继续奋斗的也只有《恐怖惊魂夜》这样有强大剧本支持的名作，虽然曾在首发表里傍上有名，今后想要登上首发的舞台恐怕已经是不太可能。



飞行射击的位置可以说是非常地尴尬，电视游戏发展到现在，单纯考验玩家的机械反应和记忆力的传统射击游戏已经没落可以说是一个不争的事实。而之所以在首发阵容里还能占有一席之地是把飞行模拟和机器人驾驶类游戏也算如了这一范畴。作为首发游戏，无论是偏重模拟类还是偏重驾驶类，这类游戏上手恐怕也会比较困难，而对于肯去钻研的玩家来说首发也许并不是一个合适的位置。但是在画面展示效果上来看这类游戏也是有自己的特点，如果能够调整好平衡性，作为首发游戏的魅力也是不小的。



仅有的两款音乐游戏全都是出现在PS2上，2000年左右正值DDR系列在PS时代兴起的时候，就算在国内那也是在“跳舞毯”的热潮方兴未艾之时，出现这样以音乐为主题的游戏也并不奇怪，也就是说是很有那个时代感觉的作品，虽然现在这样的游戏已经渐渐从主流游戏的位置上退出，在偏重表演性质的街机上才有更大的市场，但是KONAMI一系列的器械音乐游戏其实从某种角度来讲这也可以算做是现在Wii整体游戏理念的前身。

同样只有两款游戏的还有角色扮演游戏，虽然作为PS时代的主流游戏《最终幻想7》等作品甚至起到了大规模推动主机销量的作用，但是在次世代战争中却很少出现在首发阵容中。这也不是很难理解的问题，角色扮演毕竟是慢热型的作品，作为随机发售的游戏显然是不适合，而且好的角色扮演游戏需要相当长的制作周期，在技术不成熟的情况下勉强赶上主机的发售也不会有什么太好的效果，因此这里出现的两款角色扮演也都是主机厂商自家出品的动作角色扮演，但是作为进入次世代之后第一款RPG大作《赛尔达传说 黎明公主》意义也是不言而喻。

独一无二的首发恋爱养成游戏出现在PC-FX上，正像前面所说的那样，作为NEC厂的代表游戏也算是一个时代的见证。虽然现在Galgame也作为一个独特的游戏类型以旺盛的生命力走在自己独特的道路上，但是始终还是面对特定玩家群体的作品。而且随着主流游戏3D化开发成本高价化，这一类型淡出主流市场也是一种必然，特别是当在这一系列的抗鼎之作《心跳回忆》改革失败后，日后恋爱养成大概也很难再成为一位随着主机一起出嫁的美丽伴娘了。

| PS3 | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 数量 | 所占比例 | 平均比例 |
| 动作冒险 | 2 | 33.3% | 24.3% |
| 棋牌休闲 | 1 | 16.6% | 24.3% |
| 竞技运动 | 1 | 16.6% | 9.7% |
| 赛车竞速 | 1 | 16.6% | 13.4% |
| 飞行射击 | 1 | 16.6% | 3.6% |

最后再让我们回来看看三大新主机的首发游戏的游戏类型的分布。看一看是不是很符合之前的规律。

PS3的首发阵容真的是比较平均，除了一款《高达 目标锁定》对应的面稍微小了一点其他作品都还是很有针对性的，但是在日本游戏市场“高达”已经超越了一部作品的概念而成为了一种品牌的概念，虽然不可能成为名作但是必定至少会有一部分人会支持，因此出现这样一款游戏首发也不算什么太意外的事情。如前文所叙，真正的关键是在名作的续篇推出之时，而以现在平均的阵容至少还是可以吸引住多数玩家。

| Xbox360 | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 数量 | 所占比例 | 平均比例 |
| 休闲 | 2 | 33.3% | 24.3% |
| 赛车 | 2 | 33.3% | 13.4% |
| 动作 | 1 | 16.6% | 24.3% |
| 运动 | 1 | 16.6% | 9.7% |

由于软件数量的总量并不高，所以和PS3一样呈比较平均的趋势，四种类型的游戏分居平均榜的榜首，看来微软在经过Xbox的一次失败后重新对市场进行了一下估计，虽然依然没有什么决定性的大作，但是Xbox360的首发阵容至少是顺应了潮流。做到有针对性，而不再是用一些移植出来的大作来硬撑门面。而从后续作品的跟近情况来看，没有把一些作品勉强挤到首发上的做法还并不算是什么失误。

| Wii | | | |
|---|---|---|---|
| 类型 | 数量 | 所占比例 | 平均比例 |
| 棋牌休闲 | 7 | 43.75% | 24.3% |
| 动作冒险 | 4 | 25% | 24.3% |
| 运动 | 2 | 12.5% | 9.7% |
| 战略模拟 | 2 | 12.5% | 6.1% |
| 角色扮演 | 1 | 6.25% | 2.4% |

可以看出Wii的游戏类型总体来看虽然相对集中但也是算是面面俱到，分配也是和平均数字比较接近的一个，不过休闲游戏一个类型就占了将近一半的席位，这也可以说和Wii所倡导的家庭娱乐理念是相同的，这种稍微有违常规的做法是不是真的会影响整个电子游戏界的格局，现在想要一个结论恐怕还是为时过早，但是这也并不代表了任天堂完全舍弃了传统玩家，传统游戏依然也占有自己的位置，而作为进入次世代后仅有的两个首发角色扮演作品中唯一的角色扮演大作，《赛尔达传说 黎明公主》的地位也是显而易见的。

当这期杂志面市之时PS3应该是已经和广大玩家见面了。而PS3的首发阵容的表现如何大家也应该有一个很清楚的认识。而在美国首发的Wii又将会有怎么样的表现我们只要再多等待几天也就会有一个结果。




## 转职成功

嗯，这次的栏头呢，有点儿cosplay的意思；COS的是数年前的一部游戏，你能识别出它的出处吗？这一作品虽属小众，不过素质不错，精美的画风和人设也很能吸引目光，相信当年知道它的人并不能算很少吧。之前叶子在前言里提的小问题有同学反映说很难……唔，这次应该不会那么偏门了吧，这就是迷你小问题第三弹哦。

其实选用此题材不只是为了出个题目的，更关键的是其中有魔女造型啊！话说叶子对自己以前的“女王”称号其实一直是甚不满意的——既拉远了与大家的距离，还容易令人产生形象上的误会，这个病愈归来后一时心血来潮而蹦出的歪点子实在是不太合适。

但改个啥头衔好呢？这个问题令叶子十分困扰，就在我抓耳挠腮龇牙咧嘴上蹿下跳百思不解的时候，高人来了。最近一封来信中直指我为“恶毒

"的魔女椰子"——哇，好，非常好，真是一语点醒梦中人啊！对于这个称号我是相当的满意，既符合我的性格作风，让人联想的空间也很大。坏坏的，感觉真好，嘿嘿嘿。

所以从此以后就请叫我"恶毒的大魔女叶子"（或者小魔女，或者椰子，这个随你的便）！

## 往事不堪回首

那天整理电脑和一些已封存多年的备份硬盘，悚然发现了不少自己多年前的文字，其中一些纯是自娱自乐的文章，还有一些是写给当年朋友的信……

我当时怎么会说出那种话的啊啊啊啊啊啊！

简直酸死了，我一面翻看那些文档，一面不时有掀桌子撞墙的冲动。只看到屏幕里有个幼稚的孩子走来踱去，她见云思量、望水流泪、迎风伤怀、遇事感慨……很不幸，这个心思过于细腻，想法过于理想，行事过于感性的人就是我自己。而现在的叶子是什么样子呢？我最多只能做到迎风流泪了——因为迷了眼睛，然后还有望水伤怀——因为，我不会游泳……

叶子也曾这么幼稚酸腐过——在自嘲了一顿之后，我突然有了一丝莫名的畅快感，到底因为什么呢？我也不太清楚。



不过，年轻真好！

### 心若一动，泪便两行




待菜

●老爸学会用MSN之后，就经常有事没事地跟我在网上闲聊，而且屡有惊人之语。有一次我向他抱怨因为财务结算的原因，工资拖延了几天才发下来，他揶揄道："嗯，拖欠农民工工资是一个全国性的问题。"之前国庆的时候我们只放假三天，他又幸灾乐祸地说："哈哈，还是我们公务员好。"最近他看到了我的Blog，隔天便写Email来问道："我看你的博客上写的东西好像挺悬乎——你是不是失恋了？"暴汗……

●这两天发现飞月的形象似乎和以往有所不同，打量了一番之后问道："你以前不经常戴眼镜的吧？"飞月答曰："是啊，最近眼睛不太好，所以开始戴了。"我说："哦，怪不得我觉得你最近变文静了呢。"被打……

●低调，做人要低调。

**叶子说：** 不只你父亲看出来了，很多读者都发现你最近不对劲哦。

## 感冒，来袭！

换季时节果然是很危险的，前段时间编辑部遭遇了今秋的最大危机——超过半数的人罹患感冒，更有数人壮烈倒下。

第一个出现症状的是小沛，万恶的感冒甚至毁掉了他幸福的周末。但所谓福星应当就是如此吧，小沛长得一看就是喜庆之人，在一段时间的昏昏沉沉后终于迎来了曙光。

接着就是雪飞的状况江河日下，一日惨似一日——但，不愧是魔王，果然是魔王！雪飞在这种身体状况下依然不忘以言语调戏挤兑诸小编，实在是……活该。

几乎与魔王同期出现症状的就是木头，而这厮在经过一个周末后，病症竟然奇迹般地——加重了！整个人的声线完全变化，鼻子更是堵得一塌糊涂。怎么说呢，要是不看脸光听声儿的话完全就是另外一个人，非常适合丝袜套头后去干坏事，谁都不会认出来，非常有当怪叔叔的潜质。

再来就是PERFECT，他在上述几人略有好转之际却轰然倒下，烧得是面目憔悴形容枯槁萎靡不振一塌糊涂……但此人不愧是打拼多年的老家伙，凭借自己那高烧烧不尽，秋风吹又生的顽强生命力，愣是在几天之内恢复了过来。据他说秘技就是每天不吃别的，就吃阿司匹林，PERFECT啊，你的身体是不是已经变异了……

现在……估计有的同学已经发现了——没错啦，这些人全都是坐在叶子前后左右的。而我置身于重感冒群中却至今安然无恙，当真做到了出淤泥而不染、濯清涟而不妖、触病毒而无恙。每日里辗转于众人的呼吸中而不被传染，这是一种多么惊心动魄的伟大呵！

## 期待下一季

前几天叶子再次确认了一下，没错，10-12月档期播放的新动画鲜有我感兴趣的。放眼望去，有一些光看名字就知道是俗套到爆的东西，再不然就是后宫类型一片……这简直要了叶子的老命。人这东西吧，很怪。我们总说要现实，要现实，但同时躲进虚拟中逃避也是常用的手段——好是挺好，可别总钻在里面不出来啊。

---

**VOICE** 这次有个想法，想使电击收藏"变变形"，真的想看龙哥、叶子姐等众小编的工作录像，想知道给诸位读者带来快乐和欢笑的电软是在众小编怎样的辛苦中制作出来的。熬夜加班，小编最帅。

From 四川成都 姚嘉成

那么难看的录像你要来做什么……任谁熬夜加班都不会有什么好形象的，再要是因为时间关系赶写攻略，那更是不成人样了（不包括我，这也是叶子为什么不常接攻略的原因之一）。你看了之后睡不着觉或者食不下咽那可实在是我们的罪过。何况我们在工作时还时常有各种"意外"发生，那些就更是编辑部的高度机密了。

## "第一次给家写信，手都发抖了！"

——河北承德 刘博镇

**VOICE** 明年就高三了，真想考个好大学，然后去美国留学，不知叶子同学的留学之旅如何？

From 湖北潜江 唐旭

有机会的话，走出去开阔眼界是很有意义的事情。很多时候我们的收获是无形的，并不能用自己付出了多少金钱成本之类的来衡量——叶子也不单指读书学习这些收获，其实"走出去生活"这个经历本身，就足以教会我们很多事情。让自己进入一个改变了的环境，给自己提供一些可以改变的契机，这些都会锻炼我们在这个社会上的生存能力。成长也许是无形的，但成长也是可以衡量的，几年后再回头看当年的自己，在自嘲曾经幼稚的同时，也会油然而生一种成熟的自豪感和成就感。不过这一切的前提，是我们要走出去——不一定是要走出国门，而是跨出自己固有的天地就好。有时我们会以为现有的生活内容就已经是自身世界的全部，其实远没有那么狭小的，我们若始终站在一个点上，视界所限，自然会有很多事情看不到。

至于叶子的留学之旅，很早就聊过了吧，托那段经历的福，我才会成为现在的自己。

**VOICE** 唯夜姐，那个PS2放着不玩多长时间会坏掉啊？PS2上的游戏是不是已经发挥到极致了，还有开发潜能的余地吗？

From 浙江平湖 范源灏

我自己是没遇过这种长期搁置的情况啦，理论上谨慎一点保存的话，很长时间都是没问题的，否则商店里那些类似的电器商品要是摆上几年就都坏了，这种损失谁受得起，岂不是连食品的保质期都不如。

不过考虑到实际情况，尤其是我国很多城市的大气环境并不理想，如果你就简单把机器置于室内又长期不用，恐怕一些关键部件（尤其是光头）的寿命会明显缩短。我的几个玩FFXI的朋友都说自己PS2的光头恐怕已经报废了——FFXI自安装完毕后就不用光盘了，直接从硬盘读取，所以若一直只玩XI的话等于把光头搁置不用。所以很多物件只怕放，不怕用。什么东西都会有个寿命的，与其它被自然销蚀，不如我们主动将其用掉。

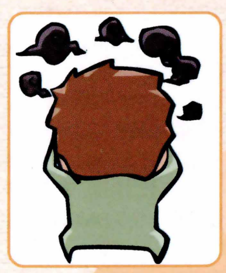
PS2的机能我感觉已经被挖掘得差不多了，比起发售初期的效果来，现在的它已是发挥得相当不错。其实所谓潜能开发，主要看的是软件商的技术能力，好比SE在FF12中所达到的画面水平，就是其他厂商难以做到的。




## "游戏要玩得尽兴；家要回得开心！"

——广东广州 吴冬琪

### 皇家恶魔玫瑰



大怪

●书接上回，我桌子总算在朋友的帮助下，用电动螺丝钻与普通螺丝完成了桌腿与桌面的固定工作。当时，那是相当的开心。将电脑机箱、显示器等等器材就位，将所有线路插分清晰后，鄙人终于等到了开机使用的这一刻！洒家很冷静地按了电源开关……根本没反应，我摸着后脑勺想了半天："不能啊？"。在摆弄多次后，鄙人仍然找不到问题所在。此时忽闻得一缕焦臭之气，随味道矮下身，看见了已经烧毁发黑的电源插座……朋友们，你们知道什么叫倒霉吗？

●由于最近时运不济，女朋友给我买了当红的星座杂志来占卜，希望能起到避凶化吉的作用。想来这虽然有点儿封建气息，但总比继续这么倒霉下去强。寒暄感谢后，瞬间拿过书，翻开便看——"10月份的双鱼，无论事业或是爱情都到达了本年的最高点。您是不是感到事事顺心？但切记戒骄戒躁，把握这最好的星运时机来创造更高的价值吧！"……咳咳，说什么好呢，能别拿我开心了吗。

**叶子说：** 大怪快把自己的手机写成连续剧了，还有啊，你拐弯抹角地表明自己的星座干什么？

## 冲动是魔鬼呀



**北斗**

●上次吃火锅的时候我就说了，如今大家的战斗力早已今非昔比，可这帮家伙就是不知好歹，非得拉着我去吃自助火锅。这不，才区区两个半小时就都歇筷子了，哎，想当年……算了算了，好汉不提当年勇。

●FF5A的游戏时间已经达到了五十个小时，当然，我不是练级狂，只是单纯想要将所有人的全部职业MASTER而已。虽然也曾想要重现某达人的2214极限通关，不过考虑半天，发现自己实在是没那个精力和耐性了。

●最近突然有种遏制不住的冲动：极想某个周末租顶帐篷去荒郊野外的山头上露宿一晚，怎么看都应该是极畅快极刺激的一件事情！

**叶子说**：什么山，华山么？那才是极刺激的一件事情呢。当然了，你要是去一般的山上也许会失窃，到早上一看连帐篷都没了。

话说这期我们在家里奉送两道“数独”谜题，以供大家活动脑筋，休闲消遣之乐。

所谓“数独”呢，就是一种在空格内填入数字的游戏。其规则就是：在9×9方格的纵、横各列以及由粗线分隔出来的九个3×3的区块内，1–9的数字分别都只限使用一次——在此前提下用数字1–9填满整个大九宫格。也就是说，纵、横，以及每个3×3的区块内，不能有重复的数字；所谓“独”字，即为此意。

“数独”在国外相当流行，经常能在马路边、地铁里看见人们填写“数独”，看到不同年纪的人都在那里钻研的样子，不过有时聚精会神到忘了时间就是了。所以大家在解下面的题目时，可千万要注意周遭环境和时间；比如若是公交车一路坐过了站有时可就惨了。

这期试登两题，左边的显然容易一些，大家有什么意见想法，随时说来哦。（答案详见本期120页）

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 4 | 5 | | 7 | 8 | 9 | |
| | 1 | 9 | | 3 | | 4 | | 5 |
| 5 | 6 | | 9 | | 4 | | 2 | 7 |
| 1 | 2 | | 6 | | 9 | | 5 | 4 |
| 6 | | 7 | | 5 | | 2 | | 9 |
| | 9 | 5 | 7 | | 2 | 1 | 3 | |
| 3 | 8 | | 4 | | 6 | | 7 | 2 |
| 4 | | 6 | | 2 | | 9 | | 3 |
| | 5 | 2 | 1 | | 3 | 6 | 4 | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 3 | | 4 | | 6 | | |
| | 4 | | 1 | | 7 | | 5 | |
| 5 | | 7 | | | 6 | | | 4 |
| | 7 | | 4 | | | 9 | 3 | |
| 6 | | | | | 9 | 4 | | 7 |
| | 9 | 4 | | 7 | | | 8 | |
| 4 | | | 5 | 8 | | 7 | | |
| | 3 | | 9 | | 4 | | 6 | |
| | | 9 | | 6 | 2 | 5 | | |

## “当游人很久了，只有在家才感到温馨！”

——重庆 张恒宇

**VOICE** 魔王好像被叶子黑了啊！20期上大家期待的本愿寺显如在哪？！我最喜爱的“战国英杰传”难道被那恶毒的、改了名的魔女椰子给扼杀了吗？我早就看出了她的险恶用心，看，她又在奸笑了！雪飞小心啊！

From 辽宁建平 龙腾飞



本来这事儿过去都有一段时间了，咱们论坛上也都反映过这个问题。其实只不过是因为当时给TGS让路，一些栏目临时取消了而已。由于闯家是赶在前期做完的，最后手札里那句话忘了改罢了——本来的确是有本愿寺同学登场的啊。

事情早已过期，这种小失误相信大家也可以体谅，所以叶子也没想再特别提起它。不料反响竟如此强烈，无数人来信或留言询问“我的电软是不是缺页了？”“难道这期还有限定版的存在？”看着这些意见话语，叶子是既惭愧又高兴——这说明真的是有很多人在关注英杰传这个栏目啊，同时也有很多人在认真地看诸小编的手札。后一点尤其有意义，很能鼓励编辑们的热情和积极性，有那么多读者看着你们呢，我早就说过别把它当成叶子给你们的任务啦。

这期手札大家就交得相当积极，我还一句话都没说就噼里啪啦地贴了过来，数个家伙甚至主动对自己的配图提出具体设想和要求，赞，这才是好孩子嘛。

龙腾飞读者也很赞啊，不仅听话而且敢说话，不仅改口叫了我椰子，还直指我的魔女本性——说实话，叶子很喜欢这个称号呢，感觉很有意思。不介意的话，以后大家就这么叫我吧。

**VOICE** 叶子姐，给你印象最深、你最喜欢的一款游戏是什么？

From 北京 张易雄

啊呀，不要总问我这种“唯一性”的问题嘛，非要找出一个最好或者第一的东西很难为人的，叶子是很博爱的啊。这就好像非要我在咖喱饭与烧烤间做出一个选择，无论怎样的决定都令叶子痛苦啊。其实通过这两年来叶子在家里不时絮絮叨叨说的东西，大家应该会明白我的喜好是什么吧。我是典型的杂食动物，RPG、ACT、SLG、AVG都很喜欢玩；叶子也很容易就被感动，所以给我印象深刻的作品实在是不少。

若非要叶子挑一个“最”喜欢的，那我选跳皮筋。

**VOICE** 我朋友在大学里都谈恋爱了，我却不想，感觉谈恋爱后自己的时间就少了许多，那样我就不能一字不落地看电软了。我要电软不要爱情。

From 河北邯郸 高翔

啊呀，这样可不太合适，电软只是一本杂志而已，它替代不了你生活中的其它内容。叶子试过的，把一本电软放到沸水里煮，再加上各种调味料，不过结论还是不好吃；盖着电软睡觉也不觉得暖和，只是到早上发现脸上被压出了印子而已。所以不论是电软啦还是游戏啦都是这样，光有它们是不行地。

当然了，也不要因为身边的人都出双入对了，就出于随众或者虚荣的心理去恋爱，那样无论对谁都是不负责任的行为。感情这种东西不要勉强，祝愿大家都可以在对的时间，遇见对的人。

## “家一点点长大，真好！”

——广东韶光 赵德林

**VOICE** 战国无双2中的九州征伐，里面有间歇泉喷发以及山石崩落堵路等事件，这些在历史上是真有其事吗？真实情况是怎么样的？

From 广西柳州 黄瀛



唔，这些事在正史上未见记载，“至少是我从未听说过。”（雪飞语）应该只是游戏自身的编排吧。真正的九州征伐中，谈得上是战术策略性事件的主要就是岛津军的“钓野伏”了——顾名思义，也就是事先做好埋伏，然后诱敌入套。游戏中对此有所表现，而这实际上也的确是岛津擅长的手段。历史上长曾我部元亲的儿子就是中此计而战死的。

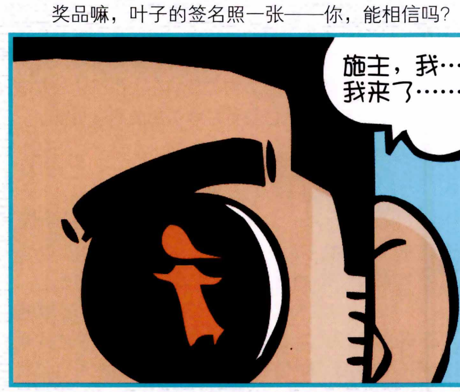
**VOICE** 20期闯家的副标题是出自《ひぐらしのなく頃に》吧，我记得这应该是每话末尾下集预告的收尾句吧。这部动画真的好好看，我最喜欢的是开篇的“鬼隐篇”和后期的“目明篇”。还有啊，叶子姐老是出这种问题，下次要换成有奖的才行啊！那样才有动力嘛。

From 浙江杭州 蒋旻婕

呼，真不容易，等了这么长时间，看了那么多回信，终于有读者说出正确答案了。之前叶子也曾在论坛上发帖征求答案，结果也是只有一位同学答了出来……哇，不会吧，难道我的欣赏口味竟已如此脱离大众了么（不过好在至少还有俩垫背的）？

这部作品国内一般翻译成“秋蝉鸣泣之时”吧，叶子不推荐年纪小的同学们观赏哦，作品风格其实十分诡异，你看完心里会备受折磨，非常难受的（其实动画对比PC游戏原作已经有了不少缩水）。12月份会发售本作的PS2版游戏《ひぐらしのなく頃に・祭》，有兴趣的读者不妨找来一试。

奖品嘛，叶子的签名照一张——你，能相信吗？




## 天使继续不寂寞



**雪飞**

●秋高气爽好心情，魔王继续做天使！最近过得很不错，好吃好喝好睡好玩，唯一不好的是不工作不挣钱！

●一直不理解一件事，那就是红叶和绿叶有什么区别吗？同样都是一棵树上的叶子，在夏天春天无人理睬，非要等到秋天大家才集中到一起挤破脑袋去看红叶。强烈鄙视色彩歧视……

●某日去K歌，发现自己确实老了，新歌一个不会，老歌支支跑调。虽然跑调，但仍然对自己信心百倍，因为这也可以看做是自成一派，没准儿经过包装宣传进军歌坛，也能红得不可收拾。

●每期看着叶子打别人不打我，觉得极为不公平，完全体现不出人人平等，使我那脆弱的心灵受到了严重打击。在本人的苦苦哀求和威逼利诱下，叶子终于肯虐待我了！

**叶子说**：我正苦心转变形象呢，魔王你不要害我啊！这真不是我主动的……

## Back Mission




小沛

●大病初愈，感觉就像重获新生！现在愈发觉得身体的重要，就算是“单身”生活也要早睡早起、规律饮食、注意保暖……希望广大青年读者与我共勉。

●日前与朋友去逛某电器商城，发现自己开始格外关注液晶电视的行情，虽然明知买不起……而且每每对朋友称赞某款电视时都说：“要是在这上面玩PS3就high了！”想来，次世代主机还是太奢侈了，不但主机、游戏贵了，连原有的家电也被迫要淘汰，难道游戏已经变成有钱人的享受了吗？还好有Wii。

●小沛一直没有停下修炼《铁拳 黑暗复苏》，PSP的十字键也快被我按爆了。有时候真的非常生气，要不是操作感差，我一定会练得更快的！

●周末预定节目：逛公园！

**叶子说：**沛沛啊，大病初愈，千万不可玩闹过度，否则身体再度透支，你会再次仆街的。这要是仆到家里床上还好，要是划着船掉到北海里怎么办……

## “广而不精，读来乏味；精而不广，读者不爽！”——上海 张宇杰

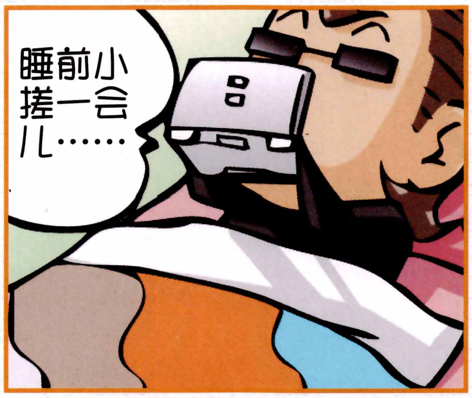
**VOICE** 想请问一下，你们奖品的获奖人名单真的是随机抽取的吗？又或是众小编、叶子姐或魔王雪飞看哪个人顺眼就挑出来吗？另外，编辑部里有《三国志》达人吗？如果有，我想他应该是编辑部中智商最高的了。祝叶子姐的眼睛越变越红！

From 辽宁凤城 马振原

嘿嘿，我告诉你，每期负责抽奖的不是你在上面说的任何一个人哦。抽奖的时候呢，我们有时会先在地上推算好八卦的方位，然后把大量的回函卡向空中一扬，然后落在某些位置上的信即中选。又或者，我们还会去街上抓一个人，让其随便说出一些数字，然后以此为序号数出对应的回函。还有的时候我们会将回函卡装进一个大纸箱中，然后让人伸手进去摸——告诉你哦，一般这种时候都很有趣，因为我们经常会瞒着那个人事先在箱子里放一些摸上去“很好玩”的东西……这也是编辑部的保留节目之一了。总之啦，肯定保证随机就是了。

还有啊，想拍魔王的马屁就直说嘛，干吗还要借三国志来绕一个弯子。哼，三国志玩得好就聪明吗？那看看他这期的手札，怎么还这么犯贱……叶子要强调一下，这期雪飞同学的请求绝对是他在非常清醒的情况下自愿提出的，我可什么都没干。

叶子眼睛再红就要被抓进医院了，说，你是不是盼着我这个大当家的再消失一次啊（坏笑）？




**VOICE** 电软好像并没有报道过XB360以及其游戏在欧美的销量如何，看看杂志上日本方面我支持的XB360那可怜巴巴的销量……不禁独怆然而泪下。我很想知道这只白色羔羊在欧美火爆到何种程度，好让自己心里平衡一下。

还有，众编可知到目前为止中国有多少玩家买了XB360？还有，现在360对忍者外传的兼容性如何了？我本以为自己拥有了XB之后，至少几年以内都会满足了，没想到，这么快我的欲望之火就再次熊熊燃烧起来。当初这个XB让我日思夜盼苦等了两年才得到，而这次……哎，想都不敢想了。 From 辽宁新宾 李岳



一样东西自己喜欢就好啦，不必一定要去追求大多数人的认同吧。其实叶子告诉你，受众少的东西品尝起来更有独享的味道呢，这其中的美妙感觉，一般人咱不告诉他。

刚刚好，微软最近公布了季度报表，从发售至今一年左右，XB360目前全球的销售量在600万台以上。唔，这的确不是很漂亮的成绩，那个“以上”所包含的零头估计也不会太多。微软一直信誓旦旦地宣称要在年底时达成销售1000万台的成绩，现在距目标还有400万，结果如何就看圣诞商战一役了。当然了，这个数字承诺能不能兑现本身其实无关紧要，但关键在于，这一战的胜败基本也就将决定不同主机的最终命运以及游戏界接下来的格局。

全球600万的话，基本依此也就能估算出XB360在欧美的普及程度了，因为其在亚洲地区的销量也实在可怜。若要问它在国内的销量，这可有点儿难住我们啦。中国的统计系统相比之下还很不够完善，更鲜有专业机构去做TV Game方面的相关调查，所以非要问的话，叶子也只好靠猜了。以日本的游戏氛围以及将近1亿3千万的人口，XB360也只卖到了那个程度，所以首先估计港台地区加起来也就几万台的样子（2、3万？），应该不会更多了，这还是考虑到港台地区的行货和销售相对良好正规。而至于内地的话……各种客观环境相信也不必叶子多言，所以别看咱人口基数那么大，但整体普及量当不会超过1万（其实这也许已经说多了，6、7000差不多是实际的样子？）哎呀，总之是叶言乱语，听听就好，很可能会有与现实情况大相径庭之处哦。不过在根本无法取得大量调查数据的情况下，也只好发挥一把想象力了。

现在微软应该早已推出了针对忍者外传在XB360上完美运行的补丁了吧——别告诉我早期那种几乎全程拖慢的问题拖到现在也没有解决。当初叶子在慢动作中将其玩到第八章后实在受不了了，此后就再也没碰这个游戏……不过，这次PS3上新的加强版难道没使你心动么？

20期回函卡上的小调查——“你希望哪位编辑出任电击主持并说明理由”同样得到了踊跃回复。当然了，毫不意外地，叶子得票最多（窃笑），不过我依然有点儿泛滥了，所以这里特意挑选了一些“非一般”回答，随意点评一番，大家轻松一下。

——龙哥，因为他什么都知道，貌似从电视、电脑到程序和家用品（毛巾、牙刷……）都略知三四（不止一二）。 （广西桂林 周家翼）

好哇，你要是不怕做噩梦的话，那就期待吧。

——猴子，理由——人类近亲。 （安徽淮南 陈潇）

我们的猴子编辑不是从动物园里招来的那种啦。

——风林，资深老编辑嘛，当主持人也应是成熟型的吧？ （辽宁大连 王凯）

木头……真不容易啊，多年没有人说过你啥好话了吧？你要是想流泪，就去……倚靠魔王的肩头吧。

——北斗，强壮的体魄和敬业的精神。 （云南蒙自 姜明）

难得看到一句靠谱的话，北斗的短袖衬衫送你了！

——小沛和唯夜吧，一男一女，很多娱乐节目都是这种形式的，效果好像不错！ （云南丽江 张凌霄）

啥？！难道大家都瞒着我，其实要办这种节目吗？

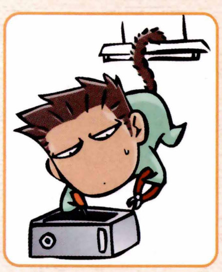
——荇菜，对这位编辑很好奇，好像他没写过或做过什么，给一个机会吧。 （广东惠东 练启灵）

星彩同学冤死了，他写过那么多特稿和攻略，只不过有一个经常忘署名的恶习。我借这个读者留言又批评他，结果其曰：“我乐意，我做人低调……”

——雪飞，一直想看他长得像哪位战国武将。 （辽宁凤城 杨洋）

你会失望的，因为他长得像很多战国武将。

## 坐卧不宁



猴子

●最近的生活和工作充满了刺激。先是负责制作《分裂细胞》的攻略，一边体会山姆大叔的特工生活一边总结当二五仔的经验，经过数天的折腾之后，攻略没写完，猴子自己的脑细胞倒是先分裂了。屋漏偏遭连夜雨，正在攻略制作到最紧张的时候，猴子的电脑却无责任地冒起烟来，当时坐在电脑跟前的北斗君差点拨了119……之后一股电线烧糊的味道弥漫在屋子里，难道是里面哪个部件烧了？我二人遂拆开机器反复查看，虽然可以断定焦糊味来自机箱没错，但是却没发现到底是哪里烧掉。于是费尽九牛二虎之力卸下硬盘，连在另外一台机器上，发现数据未损，于是松了一口气，以为不幸中之万幸。然而那台电脑自从趴窝之后就一直启动不能，修理人员说这大概是硬盘的问题。要把硬盘数据尽数“格”去才行，这可如何是好，我收集那么长时间的动画音乐日剧和……算了，发钱之后还是先去买块硬盘吧，这块就先当资料盘用好了……

**叶子说：**其实猴子也病了，但不是感冒……

LEAF THE KNIGHT

「不爽么，不爽就过来啊！」









VOICE 在银行工作的压力远远地超过自己原先的想象，如何进行自我调节的能力显得愈发地重要。还好家中PSP、PC和PS2等游戏设备较为齐全，加上平时下班去健身房走走，小吃店逛逛，回家与父母聊聊，朋友聚会……有空儿再打打游戏，感受一下虚拟世界的风情，小生活还是比较滋润的。 From 上海 徐六一

VOICE 写了几封信没有被登上，气愤之下决定不买电软了。不过后来在路过报刊亭的时候又发现电软用色迷迷的双眼勾引我，于是乎，我又中了“美人计”…… From 河北廊坊 卢阳

VOICE 我不是很会玩游戏，因为学习任务蛮重的。有时甚至觉得自己好老土，在看电软之前甚至不知道掌机是什么东西。自己的游戏年龄也只有一年而已，所以言辞难免有些幼稚，因此我想在学习之外多看些这类杂志，而做一名游戏设计师是我一直的梦想。 From 四川绵阳 唐小璇

VOICE 叶子姐，我刚刚入手PSP，总算让我等了一年多的幻想最终实现了，在此想和大家分享一下。那些还没有自己装备的玩家也不要羡慕我，因为为了买PSP我也是一年多吃不好、穿不暖、睡不好才有今天的，只要大家肯努力也会得到自己心爱的主机的。 From 安徽淮南 孙乔

VOICE 说实话，我是一个从雅达利时代玩过来的玩家，但却从没给闯家留过言（电软从95年就开始买了），因为我以前觉得身边不缺“志同道合”之人，从小一起玩过来的人很多。但大学毕业后我突然发现自己近乎孤身一人了。当然他们不再热衷于电玩的原因很多，我也能理解，但真切的孤独感已直逼我的心理防线了。所以我想到了闯家，不求别的，只求有一处倾诉之地——让我将对电玩以及动漫的感情彻底地宣泄出来的“最后之地”。 From 河北沧州 段佳毅

VOICE 天哪，为什么下一代主机的售价都这么高哇！真希望有位好心的大款帮一帮我，赞助我完成梦想。唉，真是一分钱难倒英雄汉，现在穷困潦倒的我恐怕也只有等了，等它个十年八年，我就不信PS3不降价！ From 河北唐山 赵岩




VOICE 什么时候能把像FF系列这种有着长篇的“看不懂”文字的游戏优先汉化啊！当看到画面里一些应该比较有意思的情节时，自己却啥也看不懂，真是悲哀呀…… From 山东青岛 刘婷

VOICE 好游戏越来越多啦，都忙不过来了。刚买了这个，另一个更好的又出来，而且我的通关速度并不是很快，都快感觉有些跟不上时代了…… From 山东莱芜 江家傲

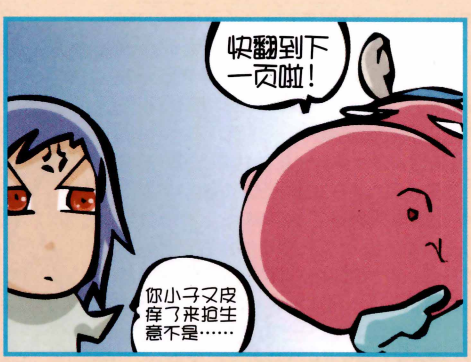
VOICE 秋至冬来，可别让北风把咱的叶子给刮掉了。希望叶子可以多吸收木头啊、小沛呀这些人的营养，长得胖胖的才好过冬啊。 From 安徽淮南 韩晓雨

VOICE 家里总是有这么多人啊，叶子有没有考虑过把“平房”扩建成“单元楼”啊，那样就不会这么挤了吧？若真扩建的话通知一声啊，我捐板砖西大块。 From 陕西铜川 刘浩

VOICE 最近学习超忙，难得放松一下，所以就给家问问好。叶子姐近来开心吗？我却很郁闷，站在十字路口，茫然起来。不过从最近的电软上了解到，清华也招欲投身游戏领域的学生——突然地，莫名的兴奋由心而生。我找到了自己的目标和理想，真的很开心，真的流泪了。也许我永远不会出人头地，但我不后悔，我的路由我自己选择，家人不谅解、不支持也无所谓。 From 广东增城 陈志成

VOICE 终于入手GBA SP了（好像太晚了……），支持国产，支持神游，我要努力向iDSL发展。不过周围的玩家太少了，没办法，市重点中学，进来的大部分都是书呆子；要么就是大款，连换N种主机，还都说没意思……都闷死洒家了。 From 福建福安 冯凌骏

VOICE 新主机都要上市了，可看这些价格都为我们中国玩家心寒……尤其是那些初高中生，经济来源可不稳定啊，要购买的话会显得力不从心呢。看来还是要期望神游发售Wii的行货呢。像我们这些快要面临工作压力的学生，也难免会为了自己的将来而对游戏界减少关注，好在将来可以用自己挣来的薪水购买自己喜欢的新主机，了却一下心愿。 From 云南丽江 蒋军军




VOICE 老妈没收了我的主机，痛苦中。问世间游戏何物，直教人生死相许。 From 北京 郭鹤宇

VOICE 俗话说不怕慢就怕站，只要电软在进步，身为读者的我们一定会永远支持下去。 From 天津 康涛

VOICE 很怀念以前半夜起来打生化危机的日子啊！可现在要为生计着想了，真的很难再坐到电视前无忧无虑地玩游戏了。我想这可能是我们这个年龄的玩家的共同心声吧！ From 江苏苏州 钱程

VOICE 第二次写信，不对，是填回函。其实作为一个喜欢游戏的女生，一直都在默默地支持电软。相信像我这样的女生游戏fans是很多的，只是没有男生那么热情外露吧。可是女生喜欢游戏的也很多啊，我买的电软好友都在抢着看呢！相信闯关族的队伍会越来越大，电软会越卖越好！但各位编辑要注意身体，没了你们（呸呸，乌鸦嘴），闯关族们的日子会孤独许多。 From 贵州贵阳 罗思燕

VOICE 我和我的同学、朋友都比较喜爱闯关族的家，在这里既可以了解自己想知道的事情（就算是别人在替我问吧，呵呵），而且编辑都很风趣、有个性。我现在除了有台电脑，啥游戏主机都没有，不过个人还是对游戏很喜爱。自从玩了PC版的鬼武者，我就对PS2上的动作类游戏非常感兴趣，对电软上介绍的PS2游戏也很关注。我已将一些攻略都收藏好，待有主机时再“大显身手”了。 From 安徽池州 陶俊

## “我什么时候才能上闯家啊！”

——广东博罗 冯少斌

VOICE 叶子姐好，听说荇菜是动作游戏达人，我想了解下到底要达到什么样的境界才可称之为达人。不知在新鬼武者中用一闪来走路，一般情况下都不动摇杆，算不算达人。 From 广西崇左 欧文龙



嗯，荇菜在现实生活中也可以不靠普通移动来走路，差不多就是达人到这种程度。

新鬼武者中全程基本靠一闪来移动，确实是很BT的玩法。尽管难以想象该怎样做到，不过叶子已经见识过太多令我瞠目结舌的极限挑战了，真是只有我想不到的，没有别人做不到的。只是不知你这“非一般情况”下的摇杆使用要占整个流程的几成啊？如果的确极少用到的话，也是某种意义上的达人了。

话说叶子突然想起了自己多年前曾听到的一个说法，就是在生化危机3中全程利用紧急回避来移动并通关。当时觉得这好夸张，而现在则觉得……还是很夸张。我当时对这个说法只是一瞥而见，既没有实际录像提供，也没见其他人来证实，所以自己至今也不确定那到底是事实还是谣传，或者只是一个设想……

补充一句，不要以为荇菜是每天早上一路一闪着来上班的……我说的不靠普通移动，是指滚动也可以……

## “能在电软工作，真幸福！”

——西藏林芝 古今

VOICE 能否多介绍一些PS3的信息，本人好想在明年收一台60G的PS3和Will。 From 广东广州 文乐

本来还以为是文乐读者笔误，但看了很多回函，才发现有不少人都管Wii叫Will。唔，这是什么时候开始流行的昵称？叶子还真是一点都不知道啊。不过话说回来，叫成“Will”也不错，“意愿、希望”——很有感觉嘛。

VOICE 叶子一病就把闯家欣然交给小沛扛着，似乎对他情有独钟啊……不承认是吗，不承认就把这些话登上去，然后叫荇菜主持一期闯家！我相信文学青年是能征服更多人的！ From 四川成都 陈坤

我承认。你没词儿了吧？我对小沛是如此放心以至于每次叶子一休息就把这累活都扔给他扛着，不得不说是个虐待人的好手段。你想看文学青年么？叶子不是没拽过他啊，无奈这个人很内向，不擅言辞，其实是很容易害羞的一个人。

### 阿司匹林



PERFECT

●等待许久，终于看了“放逐”，依然非常喜欢吴镇宇和黄秋生的戏路，很有个人味道的表演。估计我要是年轻N年的话，肯定很有模仿的欲望。

●以前我只知道大怪的格斗造诣高深莫测，等他调到影像部后才知道，原来大怪的嗓音也颇有感染力。这里还要再说一次，大怪虽然表面上是VF的忠实拥趸，但其实他对所有的格斗游戏都抱有热情，而且是极其花心的。

●仔细看了PS3、Wii以及XB360游戏的发售表，发觉自己骨子里还是索尼的支持者。

●熬夜看了米兰德比，一直到周一的今天还觉得精神萎靡、头晕眼花，现在我对自己的身体真的毫无自信。

●十月份PERFECT过生日，很无奈地又老了一岁，接下来的一年对我来说应该是承前启后的吧，但愿如此。

**叶子说：** PERFECT老了多少岁似乎也看不出来，这到底是神迹呢，还是他的生理结构问题？

VOICE 叶子姐，PS3的蓝光播放到底实用不实用啊？我在市面上怎么没有看到有卖蓝光光碟的呢？再说了，以后游戏载体变成蓝光光碟，那游戏该多么难作啊！面对几十G的内容，做游戏的不头疼？那么游戏的产出效率还有保证吗？ From 安徽淮北 王逸

蓝光以及HD在国际社会上也属于刚开始推广的阶段，还远未普及，这个……你在国内看不到也实属正常吧。蓝光播放现阶段对于我们大多数人而言，是还没什么大意义，关键要看其日后与HD的对抗竞争，到底哪一种会最终普及了。格式标准一旦最终确定，影像及其它各种领域的产品，还有消费选择，也就都会顺畅跟进了。

大容量的游戏对于很多软件商来说自然是痛苦的，所以从这一点上来看，它也将促进业界的融合——对于资源或技术力不够一定规模层次的厂商而言，恐怕




最后将不得不选择依附或合并的命运。最后的格局怕是会强者愈强，弱者愈弱了。

别担心，这世界上唯一填不满的就是人的胃口，至于区区几十个G，大段的高分辨率影像动画往里塞呗，只要够清晰，一分钟的东西占掉几个G都不是难事儿。也许过上个一年半载就会有人开始喊“这蓝光怎么就这么点儿容量啊！”——想想就在数年前，那时候电脑硬盘容量有几个G都是相当奢侈的事情呢，而现在连内存和主频在数字上也早已达到这一量级了。

VOICE 叶子好，最近我入手了小霞模型（黑版），又去书报亭买了一本纯日版的手办模型介绍书。可回家一翻我马上汗流浃背：从全年龄到18禁，应有尽有，我的小霞居然也……太让我汗了。请问叶子，日本的模型对应人群是怎么划分的，我再也不敢把我的小霞借给别人看了…… From 辽宁鞍山 韩席炜



在日本贩卖的手办模型会明确标注出其适合的人群年龄，就像所有其它有分级制度的产品（比如游戏）一样，具体的标准规则个人不是很清楚，不过你看看一个模型的造型和样子也就应该能猜出个大概了吧。所有分级制度的根本理念就在于，从社会性的角度出发，将人群受众区分为不同成熟的阶段，并作出相应限制，以避免一些人被超越其成熟阶段的事物所影响和误导。

具体划分标准因产品领域的不同而互有区别，但设立的原则和目的是一样的。为了具有广泛的可行性，也只能依照人的生理年龄来定，这样才可以确定地执行。

### 能使我屈服的不只有排骨汤



火腿

●叶子又让我写手札，说是读者要求，其实有点儿不知道写什么好，因为我平时过得实在是太无聊了，怕大家看着无趣。

●上次所说的锻炼，天气转凉之后就已经停了，没跑步之后体重也有所反弹。有朋友打电话说去踢球我考虑了8秒之后就毅然回绝了，因为怕跑两分钟歇五分钟的态度把朋友惹火，毕竟人家也算是坚持锻炼的。

●之前老友结婚，去赴宴的时候发现是回民饭店，而且离家数公里之多，这让平时只在小区附近转悠的我十分不习惯。

●最后要说一下，我真的就是很平凡地隐居某小区的世外高人而已，老这么要求我写手札难免会暴露我剑仙的身份。对我抱有好奇心的读者经常看看天空，没准我就刚好从你头顶飞过……

**叶子说：** 注意左上角的小标志，带有它的都将是不定期出现的稀有手札哦。

### 明年预告：他还是这种命



风林

●好，PS3和Wii的购买计划推迟到明春。

●最近的游戏实在太暴力了，大家应该有选择地玩，本期攻略《恶霸》不推荐低年龄玩家尝试。

●重感冒，基本上每年都会来一次，不过感过之后今冬就平安啦！

●10月份的华语歌有很多够水准的，大家可以多尝试一些，会有不少收获。

●《暴风传说》是让本人玩得最想吐的一作，大推荐！

●《荣誉勋章》、《GTA》、《皇牌空战》终于让PSP全开！

●居然发现了本社某书的翻印本，大惊愕！

●请大家注意，《电击收藏》全程由本部大怪深情配音，有想吐的人请来信狠批斗之！

●由于大怪全情投入电击制作，文编部门工作压力陡增！

●居然放着360的《分裂细胞》不玩，先玩PS2的了……

●华尧送给本人的擎天柱，每天都被编辑们蹂躏，摆出各种奇怪的姿势。详见图。

●他们说我感冒后的声音特性感，我也是这么觉得。

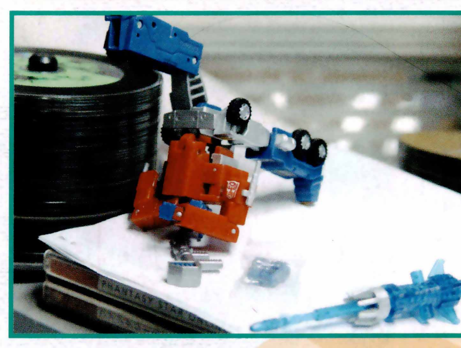
●冬天来了，挤地铁终于变成了一件美好的事。

●今年PS2上最让我印象深刻的游戏是——《虫姬》。玩这游戏真是一件幸福的事。

●请大家认真填写回函卡。

●我不吃晚饭。

**叶子说：** 这真是令人痛苦的手札这真是令人痛苦的手札这真是令人痛苦的手札（没印错）。



国内目前这方面的法规还不够完善，所以更需要我们自己做出明智的判断，真正地分清什么是娱乐、什么是虚拟、什么是现实。

VOICE 叶子姐呀叶子姐，秋天到了，你会不会变得枯黄呢？ From 四川达州 王浪

我本就是黄种人，这跟季节什么的没关系嘛。不过天气会日益干燥倒是事实，尤以北方为甚，所以在此提醒大家要像叶、子一样，多注意吸收水分哦，这样对肌肤美容和肌体调节都很有好处。

# 大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛




←游戏画面　福建　Deviruchi
这是你自己设计的游戏画面吧？风格很像任天堂的作品，不过左上角的手机是干嘛的？

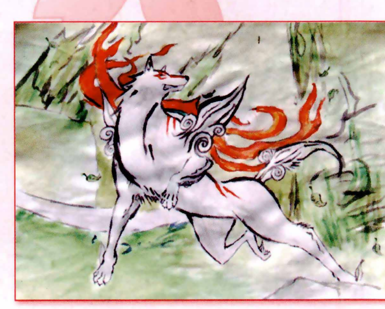


↓死神　河北　许杰
你投来的三幅画都非常不错，可惜也是扫描的效果不太好，纸的褶皱比较严重。



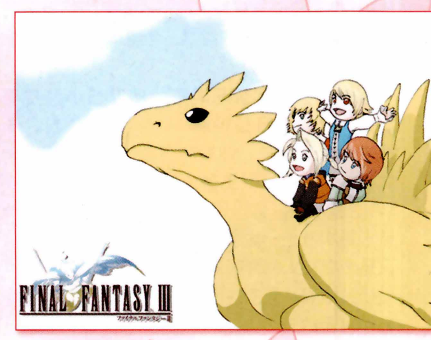
↑星之海洋　上海　K.LL
你的这些作品都显得非常“干净”，可能和你的画风还有用色有很大关系。





↑大神　新疆　章文博
这期有不少作者投来的都是扫描稿，不过效果不怎么理想，建议下次用硬一点的纸。

←宿命传说　广东　陈敬阳
初次投稿可不能成为获得刊登的理由，只有画稿的质量好才行。期待你的第二幅作品哦。




↑最终幻想3　广东　李富中
其实这幅画的细节方面并不是很好，但整体的构图感觉还不错。



←新世纪福音战士　河北　许杰
无论整体还是细节，这幅作品都有上佳的表现，脸部上色再均匀一点就更好了。



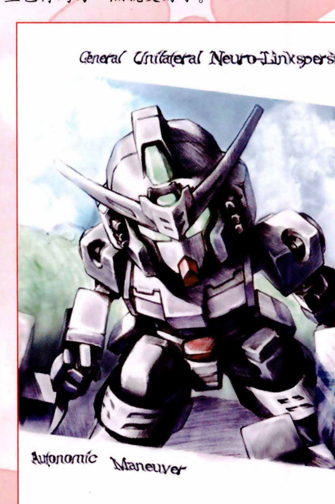

↑Gunslinger girl　河北　许杰
是不是扫描的时候画没放正？怎么这个女孩的脸是歪的？不过画面的动感表现不错。




←GS2　北京　王进侠
这个游戏你喜欢？看你的名字应该是男生吧，很想知道你的游戏心得。




↑雾红蝶　上海　K.LL
你投来的五幅作品我都看到了，不过限于篇幅，这次只能登两幅了，下期继续。




↑Q版高达　福建　游宇翔
老朋友，啥也不说了，画还是一样的出色，感谢你的投稿热情。

**投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。**

**为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。**




## 高清电视购买问题

**问■**龙哥：问题来了，接招吧！1、PS3上网游戏还会像PS2那样，要日本住址吗？2、PSP用记忆棒下载的游戏能无线上网联机吗？3、是否液晶电视分辨率超过或者达到720P、1080i就算高清电视？到家电市场看的我眼花缭乱的，某牌液晶说可达到1920×1080呈像，2500万像素，是不是有HDMI接口就是高清？6000，1的对比度算高吗？写信是种支持，也算有份心吧，希望不要信沉大海。

（上海 桑涛）

**答■**1、理论上来说，应该是这样的。2、只要游戏原本就支持无线对战的话，那么即使是用记忆棒玩的下载游戏镜像基本上也都是可以的。3、这个问题，以前曾经在热线中回答过。对于高清电视的标准，不同国家有不同的定义，例如720P、分辨率为1280x720逐行是原欧洲高清电视的标准，而我国信息产业部制订的《数字电视终端显示和接受标准》规定符合以下几个条件的电视机才能称作为数字高清电视：能够接受和输出格式为1920×1080i的高清图像、图像清晰度必须在水平和垂直方向上均大于等于720电视线、屏幕的幅型比为16：9、能够接受和输出立体声音。看电视是否高清，除了分辨率之外，关键是看能不能支持高清输出而不仅仅是高清接收。HDMI的中文意思是高清晰度多媒体接口，因为其可以提供高达5Gbps的数据传输带宽，可以传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信号，同时无需在信号传送前进行数/模或者模/数转换，可以保证最高质量的影音信号传送。所以HDMI技术不仅能提供清晰的画质，而且由于音频/视频采用同一电缆，大大简化了家庭影院系统的安装。严格来说，HDMI接口只是为实现高清电视提供了一定程度的硬件技术支持，但有HDMI接口并不代表一定是高清。6000：1的对比度已经算是相当高了，不过这个参数太高了其实意义也不大。




↑索尼制造的电视在我国很普遍。

小弟虽关注《电软》时间不长，但也算是《电软》的忠实粉丝了，虽然自己没有任何主机，但每次看《电软》中的各种游戏很是过瘾，终于按耐不住，向父母申请，后经父母同意准备入手一台PS2，但不懂的问题太多，所以想请龙哥指点一二。1、怎么区分行货与水货？买水货会有使用上的不便吗？有什么建议呢？2、现在PS2型号太多，建议是哪种？希望是寿命长，运算快的。3、对于什么是改机我还不清楚，是不是刚买的主机就得改，加装一个散热芯片，共要多少钱？4、PS2是否能配个摇控器来看DVD，要怎么配？5、一般的家用电视（非液晶）用S端线好还是D端子线好？6、在邮购中，像有的电玩店的PS2配带S端线+色差线，什么是色差线？是否与AV线相同？7、不去专门的店去洗光头，怎么洗最好？8、国内普通玩家能否用PS2上网，是否推荐？9、听说好像有PS2的SCPH-77000型主机，它实用吗？沈阳能否买到它？10、希望龙哥做一个PS2配备，入手全程分析，让我们这些想要PS2的菜鸟们入门。

（辽宁盘锦 李浩）




←这就是77000型主机。

1、PS2行货只有50009，现在市面上已经很难找着了，其余所有型号的PS2都是水货，买水货不会有使用上的不便。2、PS2型号虽然很多，但实际上我们能买到的也就那么几种，建议你就买77系列或者最新的77系列。而且PS2又不是PC，哪有什么“运算快的”这种标准，里面的CPU都一样。3、不是，你不准备玩D版游戏的话完全不必改机，不过想玩D版的话就得改，现在卖的PS2主机如无特别说明都是已经改过的。4、能，游戏店应该有卖的，不过PS2手柄本身就能当遥控器使用，所以其实没什么必要单独再买一个遥控器。5、D端子。6、不同，色差线比AV线的显示效果要强许多。7、像你这样对PS2硬件了解太少的玩家，龙哥建议还是拿到游戏店去清洗比较好。不过买新主机的话，不必这么早就想着清洁光头的事，早着呢。8、能，本刊以前多次做过具体方法，不过老实说我国玩家用PS2上网不怎么方便。9、“SCPH-77000”是索尼在今年9月15日发售的所谓“廉价版”，包括黑色的“SCPH-77000CB”和白色的“SCPH-77000CW”，该型号的主机在性能方面跟之前的版本“SCPH-75000”没有任何变化，基本上就是“SCPH-75000”的廉价版本。10、这方面的专题介绍，实在是本刊已经介绍过太多次了，再反复做的话太浪费篇幅了。

我玩DQ8见不了最终BOSS？我真的已收集齐全部的7颗宝珠了，之后回石门神鸟面前，发生剧情，回答YES,怎么神鸟不给我神鸟之杖，之后画面退了，再进去和神鸟对话，再也不会出现YES或NO的选择了？

（广东吴川 smmo）

正常情况下收集完7颗宝珠之后回到神鸟所在的门型岩石处，进入门处就会发生剧情，回答神鸟选择**はい**，就能得到神鸟之杖。接着神鸟会说明如何使用，最后神鸟应该会问你要不要立刻出发，选择**はい**的话就会立刻出发，选择**いいえ**的话就可以先去准备其他事情。如果你确认真的已经收集齐全部宝珠的话，那么神鸟肯定是已经给你神鸟之杖了，每个角色都有的，建议你打开道具栏检查一下，日版是“神鸟**の**杖”、美版是“GODBIRD SCEPTRE”。你可能是在对话选择时没仔细看内容，选择了先去准备，才会这样。如果你在道具栏里找到了神鸟之杖，那么没问题，再去找神鸟对话选择是即可进行最终BOSS战。如果道具栏里没有神鸟之杖的话，那就只可能是宝珠没有收集齐全了。另外，最终BOSS战的时候先要对神鸟之杖祈祷破坏结界才行，方法是进入战斗后选择“**たたかう→どうぐ→**神鸟**の**杖**→いのる**”，四人连续同时祈祷七回合才行，祈祷时注意恢复HP，等七名贤者都出现打破结界后会给我方全员全恢复的，放心。

1、本人在电软总188期上看到《恶魔城密史》节目后大呼过瘾，但有个疑问是莉迪·阿尔兰是谁？出现在恶魔城哪部作品里？另外是关于游戏的几个问题：2、龙哥能否推荐一个比较好的PS模拟器，毕竟能玩恶魔城月下的机会很少了。3、GBA上的晓月刚开始用模拟器玩，还不是很了解，希望能像电软总190期甘肃武威的读者那样解答，最强的装备、道具、魂和有趣的事，4、麻烦龙哥能否在推荐几个GBA养成类的游戏，对了，忘了说晓月中是否有混沌戒指这个装备，如果有望龙哥把它写上。

（黑龙江大兴安岭 krizlald）

1、莉迪·阿尔兰是《恶魔城·白夜的协奏曲》的女主角。与祖斯特和马克西姆是从小长大的好朋友。而白夜的故事正是从德拉克拉复活、操纵马克西姆抢走莉迪，将祖斯特引诱到恶魔城之后正式开始的。游戏的结局有3个，和能不能救出莉迪以及解除马克西姆身上的诅咒有关。2、PS模拟器中比较有名的是“ePSXe”。3、这个，要是什么游戏都这么写的话，不但太费篇幅，而且也太费精力了。龙哥还是建议你自己钻研，有什么具体问题再写信问我比较好。4、GBA上还真没有什么比较优秀的养成类游戏，当年“心跳”好歹还在GBC上出过呢。晓月中的混沌戒指需要魂收集率达到100%之后去混沌世界里的某个房间内才能拿到，作用是各项数值+1而且不消耗任何MP。

不好意思，由于鄙人是初次写信给贵刊，在成功绞杀了数万脑细胞后也没有想出该如何称呼，我是最近才接触到贵刊的，而且还是一本旧书摊上淘到的05年9期的书，看完后欣喜若狂，冲出家门在附近书店展开灭绝式搜索，却只收获了一本04年6期的《掌机迷》和满脚的血泡，请问一下，贵刊是否仍有过期刊物出售，分别是几期，价格几何，大量收购是否有优惠政策，毕竟穷书生不容易吗。现在我们这里一台NDSL加烧录卡要1600大洋，主机1200、烧录卡（带转接卡）要400，这个价钱合理吗？是否贵了，贵多少？NDSL上有什么比较出色的游戏吗，特别是ARPG的，请赐教。对了，GBA上《黄金太阳2》里的“托举之石”要怎么得到，就是装备后可以学会把大石托起来的技能，过火之岩必用，为什么我把巫医村子的任务全完了，也没有学会啊，导致我在火之岩门口蹲了三个月之久啊！巫医村后面用透视在四个小裂缝的地方挖掘后会看见四个小箭头指向正中一块大石头，有什么用吗？木星灯塔下那个打造翅膀的村子里用透视进去后会被一个宝箱挡住，要怎么才能通过？沙漠中有一个洞窟和宝盘洞窟都有一个相同的图腾，这



些地方有什么用？请务必回信解答，鄙人不胜受恩感激。（河北邯郸 周忠涛）

这方面的问题你得打电话问邮购部看有没有库存。NDSL主机加烧录卡一套1600的话价格还行，不过这个烧录卡到底是什么牌子的？NDS上好游戏多了去了，不过具体到ARPG方面，龙哥个人认为还真没有特别出色的作品，例如NDS版的《圣剑传说》虽然整体素质还算不错，但可能是因为外包的原因，其给人的感觉却已经不像是“圣剑”了。不过你喜欢ARPG的话还是可以玩玩的，另外《接触》（CONTACT）也有点意思，“我们的太阳”NDS版最新作以后也会发售的。托举之石是需要一代中的男主角Isaac加入之后才能得到的。巫医村？应该是通灵者村吧。我记得好像是在试炼之道最深处部分先用“浮空”进入左方通路，然后再使用“搬运”继续前进，遇到精灵时使用“心眼”踏上浮台取得的精灵能力“**モリバン**”，不过不确定是不是这个。另外两个问题因为时间太过久远，你也没有写清楚具体的村庄名字，所以龙哥只能爱莫能助了，如果有熟悉的玩家不妨写信告知，谢谢。

龙哥：我有几个关于PSP的问题，请龙哥在百忙之中帮忙噢，谢谢！1、PSP最新的主机是什么型号？2.71及以后的（2.8、2.81）是什么主机？2、PSP电池怎么样分辨是原装的？港版电源

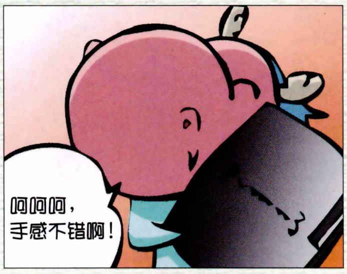


—头文字D的PSP外壳。

是三插头吗？3、PSP换外壳是整个都换还是只换上面，怎么样才能看出是被换壳的？（山东济南 张洪良）

1、型号？你指的是PSP的固件版本吧，最新的就是2.81。“是什么主机”？当然还是PSP。从最早的1.0到现在的2.81，这些版本指的都是PSP的固件版本而已，新生产出来的PSP主机其固件版本也更新，随着固件版本的升级，其对应的功能更加丰富，当然，这也是索尼对付破解的一种手段。2、原组装PSP电池的分辨问题，请参看上期热线，上面有非常详细的说明。港版PSP电源是三插的，不过那个三插可以摘下来就能变成二插头的了。3、所谓给PSP换壳，其实主要是更换前面的面板而已，并不是整个都换。由于要更换PSP的话就得撕开封条以及拆卸螺丝，再加上这些外壳都不是索尼官方发布的，所以换过外壳的PSP一般封条都没有了，而且由于现在能买到的都只是第三方厂商提供的制品，所以换壳后手感往往比较生涩，甚至可能部分键位适工参差不齐。虽然换壳后可以使自己的PSP看起来更有个性，不过鉴于上面所说的原因，龙哥并不是很推荐大家这么做。

太激动了，这是我第一次给你写信，我已经无法压抑住了，因为我这有几个问题问你：1、微软和世嘉的掌机什么时候会出来？明年下半年有希望吗？按照你的经验，价格大概是多少？2、NDS或NDSL能当MP4用吗？就像PSP那样，能的话需要哪些设备？3、如果想玩游戏的同时，也不想放弃MP4的




功能，那我应该选购哪一版的PSP，价格是多少？1.5版、2.0版可以吗？4、行货主机与现在国内市面上的主机有啥区别？不都能玩游戏吗？难道行货主机功能比国内市面上主机多？期盼着龙哥的答案。（安徽天为 王鹏）

1、关于微软出掌机的传闻这么多年来已经有过无数个版本，虽然这种可能性不是没有，不过和上期热线中的答案一样，龙哥还是建议你暂时别指望那种还比较没谱的事儿。2、能，不过需要专门的周边，官方的有任天堂的“播放君”，使用烧录卡的话则需要专门的软件才行，例如MOONSHELL。只是实际播放效果虽然不算差，但也好不到哪去。2、哪一版都行，实际上许多朋友买了PSP回家，除了玩游戏之外，很大一部分时间就是拿来当MP4或是MP3用的，很正常。4、你指的是行货版NDSL，也即IDSL吧。硬件性能方面是完全一样的，不过系统多增加了一个中文支持，行货的IDSL可以玩包括NDSL和IDSL在内的所有游戏，但NDSL则不能玩IDSL游戏（正版）。

初次给龙哥写信，不过小弟实在有太多硬问题问你了，希望龙哥挑几个回答我，小弟不胜感激，过年送份年货给龙哥。1、小弟去年入手的七万系主机，今年暑假由于长时间为我服务烧机了，小弟怕修太麻烦所以以低价转给表弟让他自己去修。最近想再入手一部PS2，听说五万系的大机子，已经没有新机了，所以听了BOSS的话想入手台二手的五万系，他开价850，标准配置的，也就是标准的手柄（一只可能是组装的）AV线以及电源吧，我想问一下这个价贵吗？龙哥可否帮我估个价，机子九成新。2、小弟女友再过一个月就要过生日了，我想入手一台PSP(白色的),我想问一下PSP+贴模+耳机+挂绳+1GB的记忆棒，大概多少钱？我怕被BOSS骗。再问一下，1GB可以存几部电影，还有比2GB更大的棒子吗？比如4GB、8GB的有吗？还有一张PSP碟容量有多大啊？3、小弟上次在BOSS那看见一款游戏叫超级马里奥合集三张碟呢，我有点不解任天堂会在PS2上推出游戏吗？不合常理。4、这期电软感动中国玩家五十个游戏，其中有一款SS上的樱战二游戏，为什么上面写的是任天堂出的啊？我并不知道樱战二是哪上推出，岂不是来和自己的N64主机作对吗？不解啊！是不是哪位编辑搞错了啊。（江苏南京 陈康）

1、个人认为这个价格肯定是贵了，而且所谓的“九成新”应该只是外壳吧？5万系列的PS2，用到现在，基本上没有真正“九成新”的主机了。说实话，龙哥并不是很推荐你购买翻新机，毕竟光看个表面根本无法知道主机内部已经“二手”到了什么程度，二手主机买回来玩不了多久就挂掉的例子已经屡见不鲜，看似便宜，实际上更加划不来。2、PSP的价格和版本关系比较大，按照你所说的配置，且是1GB原棒的话，目前的价格大概在小两千左右。还有，如果你买机子是想用记忆棒玩游戏的话，龙哥认为最好还是买个2GB的棒子，1GB的棒子已经不够用了。目前市面上还没有4GB和8GB的记忆棒，不过据说索尼正在考虑加大记忆棒的容量，相信用不了太久应该会推出更大容量的记忆棒。1GB可以存几部电影？这完全看你想存的电影容量有多大啊，总容量上限1GB不就在那摆着嘛。PSP的游戏存储媒体采用的是UMD光盘，其最大容量是1.8GB，当然很多PSP游戏远远用不了这么多的容量，浪费啊……3、任天堂当然不会在PS2上推出游戏，你看到的那个应该是盗版商自己将SFC游戏以及相关模拟器做成的PS2游戏盘。4、那个确实是我们的失误，这里向大家道歉，正确的资料应该是1998年4月4日由世嘉在SS上发售的。

请问龙哥，战神的very hard模式后还有没有God模式？是不是将very hard模式通关之后就能得到5套服装？这5套服装分别是什么？有什么功能和作用？本人现在正处于冥界，请龙哥务必帮助解答！小弟感激不尽，无以为报，唯有以身相许。（云南威信 赵迪）

“以身相许”……就不用了。战神里可没有“very hard”模式。在难度模式的选择中，“Hero”相当于普通难度，“Spartan”相当于困难模式，“God”相当于非常困难模式，也就是“very hard”难度，但是并没有直接以“very hard”来作为难度选择项的。至于God模式的出现方法，则是以任意难度将游戏通关一遍即可。5套隐藏服装的获得方法并不是将God模式通关，而是完成“Challenge Of The Gods”的十个挑战，至于这个挑战模式则是以任意难度通关一遍后会追加在主菜单里。5套隐藏服装中，厨师装（Chef of War）的效果是魔力3倍、体力1.5倍；潜水服（Bubbles）的效果是攻击




力减半、魔力1.5倍、体力3倍；黑西服（Tycoonius）的效果是攻击力2倍、防御力减为四分之一、获得经验值4倍；奶牛装（Dairy Bastard）的效果是攻击力减

## 【素饼是怎样炼成的】



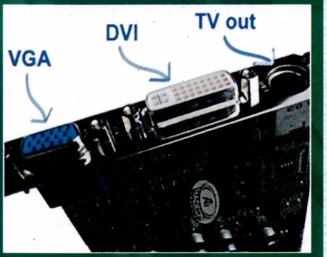

## PS3购机小问题

**问■**本人是PS FANS，同时也是SONY FANS，现在高三，也算是PS系的老玩家，也曾因用盗版玩坏过PS系主机，现在彻底醒悟了，发誓跟SONY有关的盗版永别！本人家中不算富有，虽然PS2坏了，但如果修好后全面支持正版将是不小数目，现在改为投资一万元于PS3，而HDTV太贵，固先买19英寸电脑显示器（等以后工作了，希望连牙膏也买SONY的），但我对PC反感，所以很多方面不知道，望龙哥帮小弟解难：1、19寸显示器的DVI接口是什么？2、PS3的HDMI能插通常的VGA接口吗？3、60G版本PS3的无线联网要先在家里装什么东东后才行吗？4、PS3联网哪些免费、哪些收费？对于不很有钱的忠诚FANS来说能应付吗？5、PS3软件600元左右会降价吗？6、对于PS3以后的升级系统，要怎么样升级？7、BD的高容量又不分区，这是否意味着将会中文收录在内？如果假的就好了，我们一部分从PS开始正式学日文到二级水平的汗不是白流的！8、PS3的电源是110V，中国220V，变压器将电压调低后，其他电器插在上面将无法正常工作吧？应选用什么型变压器，价格呢？希望龙哥百忙中抽点时间帮我一下，最后想对广大爱好PS系主机的朋

友说句话：如果喜爱自己的主机，支持正版吧！我们用盗版太久了，也太对不起PS，PS2，PS3已经有绝对的价值购买正版了，只要我们PSFANS同心，让那些盗版商鬼叫吧！

（福建仙游 悲いな忍）

**答■**很久没看到这么死忠的FANS了，而且还是索饭，难得。1、DVI全称为Digital Visual Interface，它是1999年由Silicon Image、Intel、Compaq、IBM、HP、NEC、Fujitsu等公司共同组成DDWG（Digital Display Working Group，数字显示工作组）推出的接口标准。DVI是以Silicon Image公司的PanalLink接口技术为基础，基于TMDS（Transition Minimized Differential Signaling，最小化传输差分信号）电子协议作为基本电气连接。TMDS是一种微分信号机制，可以将像素数据编码，并通过串行连接传递。显卡产生的数字信号由发送器按照TMDS协议编码后通过TMDS通道发送给接收器，经过解码送给数字显示设备。一个DVI显示系统包括一个传送器和一个接收器，传送器是信号来源，可内建在显卡芯片中，也可以附加芯片的形式出现在显卡PCB上；而接收器则是显示器上的一块电路，它可以接受数字信号，将其解码并传递到数字显示电路中，通过这两者，显卡发出的信号成为显示器上的图像。与传统的VGA信号相比，采用DVI信号的液晶显示器不存在相位问题，不会引起像素抖动；另外，采用DVI信号后，显示器不会造成几何失真，大大提高了画面的质量。另外，和VGA接口不同，DVI接口一共分为5种标准。其中DVI-D和DVI-I分为“双通道”和“单通道”两种类型，我们平时见到的都是单通道版的，双通道版的成本很高，因此只有部分专业设备才具备，普通消费者很难见到。DVI接口分为18针和




**↑DVI接口在如今的显示器很常见。**

24针两种，你准备购买19寸显示器的话，18针的单通道DVI接口已经够用了。2、HDMI目前不支持VGA，不过HDMI对DVI是向下兼容的，所以你不用担心这个问题。3、在家里无线联网的话，一般来讲给电脑配块无线网卡或是买个无线路由即可。4、PS3网络提供类似XBOX LIVE的功能，并且网罗游戏的对战功能是免费的，不过增殖内容下载等服务并不免费。5、PS3游戏的价格和XBOX360一样，一般在59.99美元左右，大约折合人民币500大洋。6、应该就是通过上网进行在线升级或是发布升级软件包、补丁之类的。7、BD本身只是一种存储媒体而已，肯定会对应中文支持的，但具体到游戏方面，是否会提供中文显示等等就得看开发厂商的决定了。8、按照老办法处理即可，不必担心。




半、魔力2倍、体力2倍、经验值2倍而且魔力无限；战神装甲（Ares Armor）的效果是攻击力2倍、防御力4倍、体力2倍、获得经验值2倍。打出这5套隐藏服装之后就能在除了God模式以外的其他模式中使用了，但是不能在God模式中使用。还有就是，必须选择New Game才行。

小弟最近购得SMS2一个，看到说明书上写4M-128M，进入后发现它的记忆格仅1822，这是多大容量，我说得它容量是不是太小了，是否可加大容量或找老板调换？本人还有一张《FFTA》，请别人焊接电池后再插入时显示无卡，请龙哥帮助解答，小弟感激不尽！　　　（湖北汉川 HUGH）

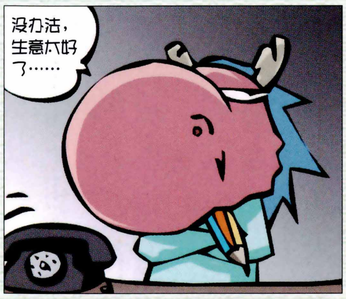



SMS2里面是按记忆格数算的，比如4M的SMS2有1899个记忆格，而8M的SMS2有3798个记忆格，32M的SMS2则是16030记忆格。具体每一个对应多少容量，这是一个很简单的算数问题，就不多说了。龙哥要说的是，你的SMS2没有问题，4M就是4M，少不了你的，当然，你的“1822”是现在剩余的记忆格数，那77格记忆格是现在已经用掉的存储游戏进度的空间。4M容量个人认为其实也不算小了，毕竟只是单纯用来存储游戏进度文件而已，基本上还是够用的了。SMS2，不同容量的版本价格也不一样，容量越高价格也就越贵，老板未必会同意和你换，就算真能换大容量的，这中间的价格差也还是得付钱的。出现这种情况，那就很有可能是在焊接电池的时候不小心烧到电路板了，基本上已经无药可救了。

龙哥好啊！在前阵子暑假的时候为了迎接《北欧战神传2》的到来，特地又找出PS温故了一遍《北欧战神传》1代，有几个小问题想要请教：1、女神蕾纳斯的声优是谁？2、她在战斗开始释放出战魂时嘴里喊的是什么呀（很想知道呢）？3、该作A结局达成的具体条件是什么？虽然当初首次玩时有达成过，但毕竟年代久远……4、游戏中最强武器要打几次通关后的迷宫才能拿到？5、还有在哪儿才能弄到该作的音乐啊？音乐好听得很啊！望龙哥能不辞劳苦为我解答。　　　（广西玉林 黄赞）

1、冬马由美，熟悉动漫的朋友相信都听说过她的名字。2、你说的是“我**と**共**に**生**きるは**灵元**なる**勇者！出**でよ**！”这句台词吗？翻译过来就是“与我共同生存的勇者之灵魂啊！出来吧！”的意思。3、A结局达成的必要条件如下：①第4章打败**レザ-ド**；②第5章收**メルティ-ナ**、**ルシオ**；③在5或6章将**ルシオ**传送到神界；④第6章的神界报告之前，封印值要小于37；⑤第8章在天空冥想到铃兰的草原，去那里即可。这些条件里面其他的都好办，这里只简要讲一下封印值的问题。关于封印值变化的事件，我们都知道：每传送一名战魂+12、神界报告时不戴尼伯龙根的指环-2、每收到一名战魂-2、第一次去铃兰的草原-15等等，关于封印值的具体计算和分析这里就不多说了，简单来讲，要想达到“第6章神界报告前封印值小于37”这个条件，龙哥建议你按以下的要点来打：神界报告时不要戴尼伯龙根的指环→前几章不用理会封印值，随意传送战魂，一直到第4章打**レザ-ド**→第5章开始不要天上感应，先去捷拉贝伦见到**ルシオ**，然后收得**メルティ-ナ**和**ルシオ**→去不死王城和铃兰的草原→第5章结束前将**ルシオ**传上神界→第6章结束前，封印值正常的话足够再送上一个战魂；最后，A解决达成与否在第6章神界报告就已经确定，所以第7、8章无论封印值多少都行，可随意传送战魂。4、单论攻击力的话，游戏中攻击力最高的武器是咎人**の**剑“神**を**斩获**せし**者”，其攻击力达到了20000！不过因为其伤害浮动率的随机值是百分之百，所以实际使用起来并不是很得心应手。比较起来，魔剑**レヴァンテイン**虽然攻击力只有2000，但考虑到其他几项要素，在实际使用起来反而相当得心应手，再加上其“使用者HP越少伤害越大”的特性，理论上攻击力上限最大能达到200%，所以也是相当变态的一把武器。5、这个，ENIX以前倒是有发售过本作的游戏音乐CD，只是现在恐怕很难找到了。

龙哥好！本期我有两个比较奇怪的大问题想要请教您一下：1、本人有一块PS2的8M记忆卡，是HORI出品的，上次准备玩《指环王3》中文版(D盘）时不慎将盘卡在托盘和机器中间，




好不容易拿出来，却发现记忆卡中的《指环王3》记忆已经损坏，用初始化的方法也无法删除，有无办法可以删除（或恢复）？2、有转接器可以将PS2影像用AV线在PSP上看到的吗？　　　（上海 林竞）

1、遇到这种情况，想要恢复记录肯定是不可能的了，你可以用金手指盘的记忆卡管理选项来试试删除这个已经损坏的记录或是初始化记忆卡。希望这样能行，如果这样都不行的话，那么这块记忆卡就差不多完蛋了。2、没有。

请问龙哥，PSP的游戏都是300多KB，NDS的游戏多为64MB，而PS2的游戏也多为500KB。1024KB=1MB，1024MB=1G，那一张512MB的TF卡可以装8个NDS游戏和N个PSP游戏，但PS3的游戏容量是几十G，有一点晕，龙哥帮忙解释一下。　　　（江西南昌 邵嘉蔚）

啊？这真是史上最大的冤案了！(笑)龙哥知道你为什么会产生这种困惑，是因为我们杂志上的资料条上的内容吧？看来龙哥得针对这个专门解释一下了，资料条里关于容量那一栏，不同的主机其实项目是不一样的。具体来讲，像PS2、XBOX等家用主机，因为其游戏容




量都非常大，而且是以光盘作为媒体，所以具体某个游戏的容量有多大并不好测算——当然，还是能够根据游戏的ISO文件大小来估算的，不过因为这毕竟涉及到D版的问题，所以我们在介绍这些主机上的游戏时，其资料条上的容量一栏并非是游戏的容量大小，而是这个游戏的记录文件大小。举例而言，如果我们在某款PS2游戏资料体里的容量一栏写的是500KB，那么表示的是这款游戏在记忆卡里建立一个存档需要占用500KB的容量，而并非是说这款PS2游戏的容量是500KB。同样，本刊上凡是关于PS2、XBOX、XBOX360以及PSP等主机上的游戏时，其资料条上的容量一栏中的数据都是指游戏的记录文件大小。只有在介绍GBA游戏和NDS游戏时，其资料条上容量一栏中的数据指的才是游戏的实际容量大小。相信有了这段解释，就能解答你的困惑了。

龙哥，有几个问题请教：1、NDS上是否发售过即时战略类型的游戏，就像GBA上的《荣誉勋章·渗透者》？2、神游公司目前推出的IDSL主机的颜色有哪些款式？3、NDS与NDSL是否可以通过无线路由在网上对战？4、NDSL都有哪些周边？有保护盖吗？

（内蒙古包头 雾风）

1、《失落的魔法》就相当于即时战略的游戏，不过你举例的GBA版《荣誉勋章·渗透者》可不是即时战略类型的，那可是标准的动作射击过关啊，挺不错的一款游戏，龙哥记得很清楚呢。2、目前IDSL的主机颜色主要有水晶白、珐琅青、珠光红三种。3、可以，以前本刊就有做过用NDS无线上网游戏的专题。4、目前对应NDSL的第三方周边种类非常之多，保护盖、背包等都是比较热门的周边，可选择的种类也比较丰富。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

**职位：编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

**职位：美编**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

**职位：翻译**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

**职位：视频编辑**

**杂志：电软/掌机迷**

**工作地点：北京**

**男女不限**

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

# 超G女生



**Profile** 姓名：曲小蕊 英文名：Rebecca 年龄：23 身高：166CM 籍贯：辽宁 职业：研究生 爱好：看书、听音乐、玩游戏 性格：活泼开朗、大方 喜欢的游戏类型：模拟养成类、角色扮演类、益智解谜类 不喜欢的游戏类型：恐怖暴力类、体育竞技类 游戏年龄：5年

## 笑谈“电子鸦片论”

好像现在没有人再提这个名词了，想当初上小学的时候，这可是老师常常教导我们要远离的东西。那时候有不少男生放学后就偷偷去游戏厅玩，后来被告发后轻则罚站，重则叫家长到学校谈话。以至于当年以我的印象来说，爱玩游戏的都不是好孩子。

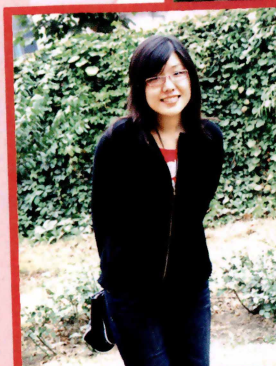
转眼十几年过去了，“电子鸦片”的说法早就不在，然而游戏依然不被老师和家长认同，特别是中学生。我接触游戏也是从大学开始的，考上大学了，什么鸦片不鸦片的，对我似乎已经不起作用了，于是尝试一下新的娱乐方式的念头引领我进入了一个更为精彩的世界。初次接触游戏就是从PS2、Xbox时代，这在很多玩家来说的确是太晚了，不过以这两款主机的画面来说，游戏给我的第一印象就是华丽。之前的FC、MD之类的游戏画面我也都见过，不过那种水平的显示效果确实不能引起我的兴趣，包括PS、SS的3D游戏，也充满了让我不能接受的大方块。而从PS2开始，精美的画面成了吸引我的一个重要因素，还有许多世界观较为深奥的作品也给我留下了深刻的印象。渐渐我觉得，游戏虽说是一种娱乐方式，然而它又有别于一般的消遣。说实话，它的确可以让人沉迷，鸦片一词不无道理。然而鸦片有百害而无一例，游戏又不是如此。所以游戏也要讲求适量，多则无益。



加入到闯关族的行列，我就是超G女生！

# 死或生系列 追求美丽的极致





前面我说了，因为游戏的精美画面我才喜欢上了玩游戏，而这些作品中的姣姣者自然就要算是《死或生》系列了。你没有听错，我就是喜欢这个系列，即使我是个女生。因为爱美之心人皆有之嘛。特别是Xbox上的《死或生沙滩排球》，几个标致的美人配上蓝天白云、椰林沙滩，简直就像是世外桃源，令人心驰神往。都说这款游戏是男生并且是成人向，但就其美丽的程度来说，就算是女生也摆脱不了它的吸引。

其实就人物的外观细致程度来说，这一系列并不是很出色。PS2上《死或生2》的背景比较单调，人的表情也没什么变化。而Xbox上的3代虽然有了较大的进步，然而终归是早期的作品，明显没有完全利用Xbox的机能。直到后来的《死或生沙滩排球》还有《死或生终极版》，这个系列才真正称得上是将美丽诠释到了极致的程度。至于《死或生4》，不得不说我很失望，虽然没有买360，不过也在游戏店里见过。和前作相比，这个游戏的进步实在是不太明显。背景的细致程度还有衣服的质感是非常棒了，但人的脸还是没看出改进，特别是头发，感觉好假啊。就像是被水打湿了一样，还是一大片一大片的，并且垂感过于强了。

可以说，我对于正统的《死或生》仅仅停留在欣赏的阶段，因为我不怎么擅长格斗，在打隐藏服装的时候还需要别人帮忙，而《死或生沙滩排球》则是真正合我胃口的作品。这款简直可以说是“花团锦簇”。整个游戏中根本就没有男人，所有成员都是《死或生》中的人气女性角色以及新增的美女。这个游戏的诞生基本是为了满足《死或生》fans们的特殊爱好，环境设计得也非常优美，每一个角色都是以泳装登场，并且还有观赏模式，这样的游戏明显就是以美女为卖点，游戏制作人则当起了花瓶店的老板。

《死或生沙滩排球》这个游戏的成人向是大家都知道的，所以暴露一点并没有什么稀奇。反正大家都说《死或生》系列是醉翁之意不在酒，索性就直接做一个主题突出的游戏让大家刺激一下，谁也别说坂垣藏着掖着，他本来就是要打美女牌。现在游戏实在是太多了，能有点吸引人的东西确实不容易，把美女搬出来是最方便的做法，因为有了视觉的震撼就可以在其他方面少花点心思，并且效果还不错，难怪KONAMI后来也要跟风做什么《搏击玫瑰》。

经历了4代的失望之后，《死或生沙滩排球2》终于也要发售了。从公布的画面和影像中，我已经明显地感觉到了它和前作之间质的差异，于是这个游戏也成了我现在最期待的作品。可能说的夸张了一点，但它终归是360发售一年之后的作品，在技术上应该比4代更加完善。并且前一作的感觉就已经很不错了，那么这一代当然就更值得期待。不知道什么时候才能玩到啊！好，就说到这里吧。可能是有些激动，语无伦次之处还望广大读者见谅。

**小沛说：** 这系列游戏也是我比较喜欢的，虽然我既没买Xbox，也没有360……但是我所谓的喜欢也仅仅是停留在“欣赏”阶段。说实话，要说格斗的话这一系列根本不能跻身专业行列，所以也就只剩下让人看的资本了。我倒不是要打击所有喜欢这系列游戏的玩家，只不过坂垣伴信的设计重点就不在格斗上面，倒是有一种“乱斗”的感觉。不过能有那么多人喜欢，看来这一系列还是做得非常成功的。



让一切不开心都被愉快的游戏打跑吧！



游戏中的点点滴滴都值得用心去体会！

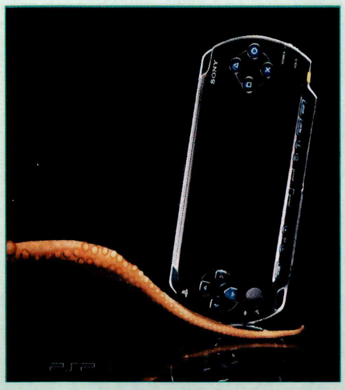
报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。

本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。



# OKPSP也能双核心
## ——自定义固件2.71SE深入解析

PSP破解技术的一次又一次不断发展，让网络上各大PSP论坛一派热火朝天的景象。为我们带来这一切实惠的，自然



就是站在破解前线的开发者们，例如Umd Emulator的作者Humma Kavula，以及Devhook的作者BOOSTER等。而要说现在PSP Scene最活跃，最受人关注的破解者，要数Dark_AleX无疑了。由Dark_AleX开发的DAX ZISO Loader、1.5/2.5/2.6降级程序、2.71通用降级程序、Homebrew Enabler等软件，一次次为PSP爱好者带来惊喜，显示出Dark_AleX天才般的开发力和技术力。10月8日，Dark_AleX发布了他的新研究成果:2.71 Special Edition – Revision A（以下简称2.71SE–A）。下面就让我们来对2.71SE进行一个全面的解析。

### PSP 一鸣惊人！——2.71SE的发展轨迹

今年7月的时候，Dark_AleX就曾经推出过一个1.5自定义固件“the proof of concept”（简称POC），功能包括关闭UMD自动运行、加载记忆棒上的自定义模块、隐藏破损文件、运行1.0格式的PBP文件、开机自动运行程序、修复模式等，一经公布便引起一股刷机热潮。正如其名，POC虽然功能比较单一，但是却向人们证明了自定义固件的可行性。其后，Dark_AleX发布了Homebrew Enabler for 2.71（以下简称HEN），利用TIFF漏洞向flash0中写入数据，并在内存中对固件打补丁，从而打开了2.71版PSP运行自制软件和游戏ISO的大门，让2.71版PSP的玩家，特别是不能软件降级的TA082主板PSP的玩家也加入了运行游戏ISO的行列。接着HEN更新了B版和C版，不但支持了动态编译prx格式的程序（包括用户模式和核心模式的程序），同时也支持了部分静态编译的ELF格式自制程序（只能是用户模式）。在这次的2.71SE自定义固件中，Dark_AleX就同时融合了POC的概念与HEN的核心。

在2.71SE–A发布前几天，熟悉Dark_AleX的人就透露他正在开发一款新的自定义固件，吊起了无数人（包括笔者我^^）的胃口。10月8日2.71SE–A版终于正式发布，我也在第一时间将它下载下来并安装在PSP上，全新的PSP体验就此开始。开启主机，与2.71无异的界面便映入眼帘，而2.71系统的功能也一个不少，浏览器、播放WMA和AVC、设置壁纸、RSS等功能均能直接使用，1.5的自制程序同样可以直接运行，再也不用为了运行ISO和自制软件而用Devhook在固件之间切换来切换去了，非常方便。2.71SE–A强大的功能使其在推出的一瞬间就立刻引爆了国内外的PSP论坛，用“一鸣惊人”来形容再合适不过。

这个自定义固件的原理是在1.5的底层核心上运行打过补丁的2.71固件，当要使用1.5的运行自制软件的功能时，就使用1.5核心去运行；当要使用2.71的浏览器等功能、运行高版本UMD以及2.71专用程序时，就使用2.71固件的核心加上整合的HEN运行。这样就同时拥有了1.5和2.71的功能。



**先来看看这个最初版本的功能吧：**

1、能运行几乎所有的1.5、1.0 版自制软件，包括用户模式和核心模式。因此运行Devhook一类的完全没有问题。

2、能运行Homebrew Enabler所支持的那些2.71版的软件。

3、能使用所有2.71的功能，包括设置壁纸、播放WMA、播放AVC、浏览器、RSS等。

4、能直接运行2.71及以下版本的UMD游戏。

5、类似于POC自定义固件的禁止光盘自动运行，隐藏破损文件等功能。

6、类似于POC自定义固件的恢复模式，并且在这个恢复模式下，随时可以恢复到1.5到2.71任何一个版本。

在A版中还附带了由Dark_AleX修改过的Devhook，用这个Devhook可以直接调用主机的2.71核心进行模拟（在固件选择那里选择2.71(NANDFlash)），不需要在记忆棒上额外放置固件。

25日，2.71SE–B版发布，最引人注目的更新是内建了对ISO和CSO的支持。2.71SE会把记忆棒ISO目录下的ISO文件和CSO文件列在记忆棒图标下，然后就可以像运行自制软件一样，直接运行ISO游戏，你甚至可以不再需要Devhook了。同时，B版也修正了A版的ISO兼容性问题，以及增加了开机自动运行某个自制软件的功能。

就在2.71SE–B版发布仅两天后，Dark_AleX再接再厉推出2.71SE–B'（或者称为B2），加入了无数人梦寐以求的免UMD引导功能，并修正了上个版本中如果记忆棒根目录没有ISO文件夹，选择记忆棒图标会死机的BUG。尽管Dark_AleX申明使用免UMD模式会降低游戏兼容性，但是在实际测试中，只发现VR网球、街霸ZERO3等很少一部分游戏在免UMD模式下运行有问题。11月2日，新的升级版2.71SE–B''（即B3版）公布，通过修正几个BUG提高了免UMD模式下的游戏兼容性，之前很多在免UMD模式下不能运行的游戏，也都能正常运行了。2.71SE越来越完美，不知道在下一个版本中，Dark_AleX又会为我们带来什么惊喜呢？

### PSP 实战！——2.71SE的安装！

**在刷写之前需要注意两点：**

1、这个自定义固件只能在1.5主机上运行。虽然很容易就能移植到高版本的主机上（HEN就证明了向2.71版PSP的flash0中刷写文件是很容易做到的），但是为了防止被TA082主板的PSP用户误运行，Dark_AleX暂时只公布了1.5版（不过目前已经有通过硬降级到1.5的TA082主板PSP刷写自定义固件成功的例子）。

2、这个固件是刷写到主机的flash0区域，刷写的时候请小心，不可断电。在此简单解释一下：PSP闪存的flash0区域是用于存放系统核心固件的所有文件，包括系统的prx模块和字体等资源，其空间为24M；flash1区域则是用于存档PSP系统的设置，例如网络设置等，其空间为4M。PSP偶尔会出现蓝屏的多国语言画面，就是因为flash1的设置出错，通常按圈键重启就可以恢复。2.71SE的安装程序会把2.71SE刷写到flash0区域，并且在flash1区域生成一个config.se设置文件，如果在修复模式中修改了2.71SE的设置，都会保存在这个文件中。

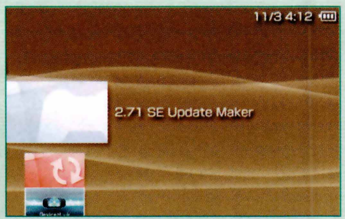
下面就以刷写2.71SE–B版为例，让我们开始一步一步来进行实战的安装，这样安装完成后的成就感可比使用别人做好的安装傻瓜包强多了哦。

首先从Dark_AleX的官方网站（http://dax.lan.st/）上下载"2.71 Special Edition – Revision B custom firmware"。解压以后会看到四个文件夹。其中devhook271 flash fix文件夹中就是可以和2.71SE搭配使用直接调用主机固件的2.71版Devhook。SEB_UPDATE文件夹里的文件是用于A版升级到B版的软件，如果你之前已经安装过A版，那么只需要把这个文件夹里的文件拷贝到记忆棒根目录，然后运行升级软件，升级的过程只需要2到3秒。flasher for recovery文件夹中的文件是用于恢复模式，只有当你需要修复或者恢复到1.5～2.71版官方系统时才需要使用。

如果你的PSP之前并没有安装过A版，那么就需要用到NEWINSTALL文件夹里面的软件。因为版权的原因，Dark_AleX只提供了制作固件的软件，而没有提供制作好的固件，因此需要先用2.71 SE Update Maker制作这个自定义固件，这一步因为并不会刷写主机，因此没有危险。方法如下：

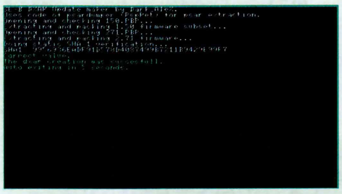
1、拷贝seupdmaker和seupdmaker%目录到记忆棒的/PSP/GAME/目录。

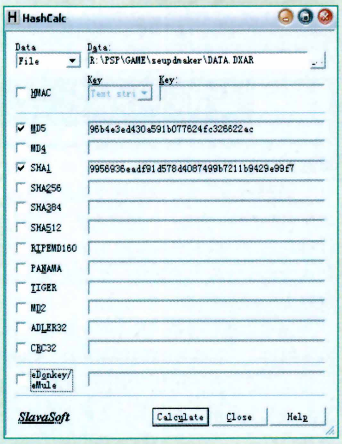
2、把1.5版和2.71版的升级文件拷贝到seupdmaker目录，并且分别命名为150.PBP和271.PBP。




3、运行2.71 SE Update Maker，然后要做的就是等待，程序运行完毕就会在seupdmaker目录生成DATA.DXAR文件。生成的这个DATA.DXAR文件的MD5校验值应该是：96B4E3ED430A591B077624FC326622AC，SHA–1 校验值应该是：9956936EADF91D578D4087499B7211B

9429E99F7。可以用HashCalc或者WinHex等软件来计算这两个值。如果校验值正确的话就把这个文件备份用于以后使用。

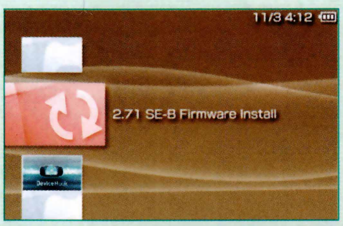





接下来就开始刷写主机，在安装之前，我们需要先把PSP充电到75%以上，安装的时候推荐也插着充电器。如果之前曾经刷写过别的自定义固件或者Devhook 0.46的字体等资源文件，并不需要先卸载，因为在刷写的时候，为了得到完全干净的自定义固件，拷贝数据之前安装程序会先格式化flash0。

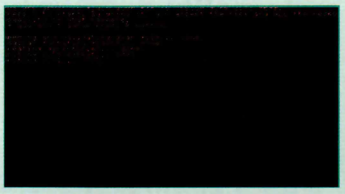
1、拷贝271seflasher和271seflasher%文件夹到记忆棒的/PSP/GAME/目录。

2、拷贝前面做的DATA.DXAR文件到271seflasher目录。




3、运行2.71 SE－B Firmware Install，如果电量在75%以上，就会出现协议画面，这时按R键可以取消安装，按X键则是确定，确定后就开始刷写固件了。小心不能关机、断电或者取出记忆棒。程序会先将1.5底层核心刷写到flash0中，接着是2.71的部分。当刷写完成后，主机会自动重启并进入2.71SE的世界。

4、安装完成后可以把这两个软件删除。



B'版和B''版因为只公布了升级文件，需要先安装B版以后再分别升级。将下载的升级文件压缩包解压以后全部拷贝到记忆棒根目录，然后运行升级程序，并按X键确定就可以升级，注意要先升级B'版，再升级B''版。

关于刷写自定义固件的危险性：虽然刷机不可避免的有一定危险性，但是事实上刷写2.71SE的危险性已经被降低到了最




小。首先，你需要把PSP充电到75%以上才能进行刷写（如果在运行刷写程序以后马上按住L和三角键，那么即使电量低于75%时也可以强制进行刷写，但一定要小心使用）；其次，由于2.71SE有修复模式，只要在刷写的时候把1.5底层的部分刷写完毕，就算在刷写2.71的部分断电导致无法开机，也是可以通过修复模式进行修复的，因此可以说是比SONY官方的升级软件更加安全。

## PSP 全新的体验！——2.71SE的使用

安装2.71SE以后，在界面上和2.71系统一模一样，而2.71那些功能的使用方法和普通的2.71主机也基本上没有区别。下载的游戏ISO或者CSO可以直接丢到记忆棒根目录的ISO文件夹中，2.71SE会将它们按照时间顺序列在PSP界面的游戏那一列的记忆棒图标下，可以像运行自制软件一般直接选择运行。这样傻瓜式的简单操作，让玩破解真正成了一种享受。理论上除了BAD DUMP的游戏ISO或者某些被修改过的ISO外，目前所有的游戏ISO应该都能在2.71SE下直接运行。这也包括新出的皇牌空战X、天地之门2等2.81版本的游戏，因为2.71系统和2.81系统在游戏运行上并没有区别。而在免UMD引导模式下，则有大概10几个的极少数游戏ISO无法运行或者运行有问题。

需要注意的是不能选择中文界面了，而如果用网上的"激活WMA、FLASH、中文界面程序"软件强制修改flash1设置为中文界面，会导致PSP无法开机（应该可以用修复模式刷回1.5来重设）。激活WMA和FLASH可以利用无线路由器上网进行激活。另外，尽量不要使用恢复出厂设置的




功能，台版等某些版本的PSP在安装2.71SE后使用恢复出厂设置功能会导致无法开机，同样可以利用修复模式恢复，日版机则没有这个问题。

**○关于自制程序的安装：**

记忆棒的PSP目录下需要建立GAME和GAME150、GAME271这三个文件夹，2.71版的自制软件要放在GAME271文件夹，2.71SE将使用2.71加HEN的核心来运行GAME271文件夹中的软件，支持的2.71版的自制软件和HEN相同，包括动态prx编译的用户模式或者核心模式程序，以及静态ELF编译的用户模式程序（必须是1.0版）。1.5版或者1.0版的自制软件需要放在GAME150文件夹，2.71SE将使用底层的1.5核心来运行这个文件夹中的软件。至于GAME文件夹是用于放1.5还是2.71版的程序，则根据你在修复模式中的设置而定，稍后再详细说明。目前2.71SE支持99%的1.5版和1.0版自制软件，只有UMD Emulator和基于UE的DAX ZISO Loader有些问题。

**○关于IRSHELL和UMD Emulator无法运行的问题：**

由香港的ahman开发的IRSHELL是一款功能强大的系统软件，几乎可以说是PSP玩家必备的软件。但是当我们安装了2.71Se以后，会发现IRSHELL被显示为破损文件而无法运行。这是因为IRSHELL的PARAM.SFO文件与高版本系统不兼容，可以下载修改过的EBOOT.PBP替换irshell%目录下的文件就可以被正确识别，或者从一个显示正常的软件中提取PARAM.SFO文件并用PBP Unpacker打包到IRSHELL的EBOOT.PBP文件（带%号的目录下的）中替换。UMD Emulator也有同样的问题，经过修改就可以运行。但是UMD Emulator的SYSTEM MENU模式无法使用，因为它的重启系统只兼容1.5主机，而用UE的SYSTEM MENU模式是目前在PSP播放UMD VIDEO ISO的唯一方法，这就导致了安装2.71SE之后无法播放UMD VIDEO ISO。这应该是目前2.71SE相对于1.5来说最大的不足，希望Dark_AleX能在以后的版本中添加对UMD VIDEO ISO的直接支持。

**○恢复模式的使用：**

安装2.71SE以后，很重要的一个功能就是恢复模式，在恢复模式中我们可以对2.71SE的运行参数进行设置，也可以重新刷写2.71SE或者恢复1.5～2.71。按住R键开机就会进入修复模式（Recovery mode）。其中第一项Toggle USB，用于打开和关闭USB连接。可以在PSP无法开机而手边又没有读卡器的情况下与PC连接传输修复需要的文件。进入第二项Configuration中，可以看到里面有5个设置选项：

◆Skip SCE logo，默认是Disabled，将其设置为Enabled就可以关闭开机动画，同时也会禁止光盘自动运行。

◆Hide corrupt icons，默认是Disabled，打开以后就会自动隐藏PSP程序的破损文件，不再通过修改文件夹的名字来达到隐藏破损文件的目的。

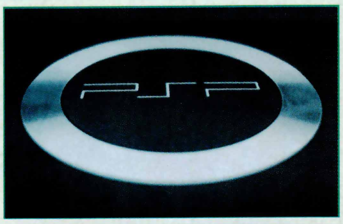
◆Game folder homebrew，这是用来设置记忆棒的/PSP/GAME/目录用于存放1.5版程序还是2.71版程序。当设置为2.71的时候，GAME文件夹则只能用于放置2.71的程序。设置为1.5的情况下，则是放置1.5的程序。

◆Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP，这个就是开机自动运行程序的功能了。将这一项打开，然后把软件的EBOOT.PBP文件放在/PSP/GAME/BOOT/目录下，这样PSP开机后就会自动运行这个软件。

◆Use NO-UMD，这就是免UMD引导功能了。在打开这个功能以后，2.71SE将会使用isofs驱动来运行游戏，光驱里并不需要有UMD光盘。关闭该功能的话就需要在光驱中放一张游戏UMD才能运行游戏。

恢复模式菜单的第三项就是用于运行修复软件，如果要恢复1.5～2.71，只需要





把2.71SE－B压缩包中的/flasher for recovery/RECOVERY/文件夹，拷贝到/PSP/GAME/目录，并且把官方升级程序改名为UPDATE.PBP拷贝到/PSP/GAME/RECOVERY/目录，然后进入恢复模式中选择这一项，就会运行修复软件，同样按X进行确认，等程序运行完毕以后会提示重启PSP，这时候手动重启PSP就完成了降级的过程。也可以利用这一项来重新刷写2.71SE，方法是拷贝271seflasher中的EBOOT.PBP文件到/PSP/GAME/RECOVERY/，同时把之前制作的DATA.DXAR文件也拷贝到这个目录，然后在恢复模式中选择第三项。

第四项Advanced则是针对开发人员和高级玩家，普通玩家通常可以不用理会。在里面有一些用于测试的进阶设置，以及刷写pspbtcnf.txt和pspbtcnf_game.txt等文件的功能，可以把经过修改的pspbtcnf.txt和pspbtcnf_game.txt等文件刷写到主机flash0中，从而调用一些额外的模块。

**○关于额外的模块：**

在POC自定义固件和Devhook上，都可以从记忆棒加载一些自制模块，例如截图模块、USB模块、金手指等。而2.71SE现在还无法调用记忆棒上的模块，因此只能使用软件将它们刷写到flash0中，同时修改pspbtcnf.txt和pspbtcnf_game.txt等文件来调用。目前网上已经有截图、CPU速度调节、金手指等模块的安装软件下载，通常只需要下载后把程序所在的文件夹放到GAME150目录，运行就可以进行安装。不过对这些需要修改flash0的软件，建议在搞清楚用途之前不要盲目使用。目前2.71SE暂时还不能利用USB模块直接运行电脑上的ISO，因此这个功能还是需要用Devhook来实现，推荐使用香港的chunglam改写的Devhook Launcher mod版。据Dark_AleX说2.71SE以后的版本可能会增加这个功能。

总的来看，2.71SE以其超级方便的使用方式、强大的功能、以及出色的稳定性，成为完全能代替经典1.5版的系统，免UMD引导功能也是目前1.5主机加上Devhook所无法实现的。而能随时恢复1.5～2.71版官方系统，则让玩家刷写2.71SE没有任何后顾之忧。目前已经有越来越多的人加入2.71SE的行列，希望更多玩家能享受到2.71SE所带来的全新体验，这也是本文的目的之一。

**■优点：**

1、能直接使用2.71的功能（包括运行2.71UMD）

2、同时兼容1.0、1.5、2.71的自制软件

3、能关闭开机自动运行光盘、自动隐藏破损文件等

4、直接运行ISO，无需使用Devhook

5、可以设置为免UMD引导

**■缺点：**

1、无法播放UMD VIDEO ISO

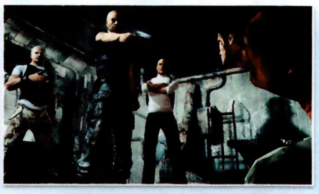
2、不能选择中文界面语言

3、刷写稍有风险

□文/XBOX天空 HK$

# 秘技天地

最近游戏太多，打起攻略来搞得自己头昏脑胀。本期秘技天地登了一位读者的来稿，是叶子转来的。其实秘技天地也确实应该由大家共同参与才对。当年风马前辈在这里和读者打成一片的局面如果能够重现，倒不失为一件好事。 □责/猴子



## NDS 星之卡比

日版 秘技实用度：★★★★

**●组合卡比：**

ソード+ファイア=ファイアソード
ソード+アイス=アイスソード
ソード+スパーク=スパークソード
ボム+アイス=アイスボム
ボム+スパーク=スパークボム

## PSP 皇牌空战X

日版 秘技实用度：★★★

买不起的飞机也可以试飞：
请按照如下步骤进行：
1：选择キャンペーンモード。
2：首先到购买机体和特殊武器的地方。
3：之后选择“持つていない战斗机”，在资金不足的状态下购买。（例：XFA-27）
4：之后画面上会表示“资金が不足しています”。
5：之后，按下△键，就会出现买う、卖る、チューニング三个不同的选择项。
6：之后选择该机体进行试飞（チューニング）。
7：将光标移动到要试飞的飞机上。
8：之后按○就可以飞行了。

## GBA 最终幻想5

日版 秘技实用度：★★★★★

**●得到稀有的道具：**

在一些怪物身上，有平时买不到的道具。使用盗贼的盗窃指令，或者把它们打倒，可以很容易地获得这些东西。

| 猎取对象 | 战利品 | 取得方式 |
|---|---|---|
| すべてを知るもの | コルナゴのつぼ | 盗窃 |
| ツインタニア | ティンカーベル | 打倒 |
| 水晶龙 | ひりゅうの枪 | 盗窃 |
| アポカリョプス | 巨人のこて | 盗窃 |
| サンドベア | ジャベリン | 盗窃 |
| ツインタニア | 巨人の斧 | 盗窃 |
| ものまねし | 金の发饰り | 盗窃 |
| ハルカリナッソス | 光の杖 | 盗窃 |
| ようじんぼう | あめのむらくも | 盗窃 |
| しんりゅう | 龙のひげ | 盗窃 |
| スティングレイ | りゅうのひげ | 打倒 |

（编者按：《最终幻想》系列作品能够在GBA上移植，一方面是SE社的功德，另一方面也是广大玩家的福分。毕竟现在GBA游戏新作已经很少了。有这样的作品作为压轴戏，我们真应该好好玩一玩才对。而且现在DS的玩家也都可以玩GBA的卡，何乐而不为呢？）

## PS2 恶霸

美版 秘技实用度：★★★★★

**●关于English Class：**

在游戏中，英语课的考试十分重要，这将影响到游戏的进程。但是考试的方法又很独特，玩家需要在限定时间内用规定的字母组成足够数量的单词。对于字母组词苦手的玩家不必担心，下面是各次考试的题目和适当的答案（这个，应该算是小抄吧……）：

**◆English Class 1** 用E L M O L W组成7个单词，下面是备选的答案：
Ell, Elm, Low, Mel, Mew, Mol, Mow, Ole, Owe, Owl, Lowe, Meow, Mewl, Mole, Moll, Well, Mellow.

**◆English Class 2** 用T H F S G I组成14个单词，下面是备选的答案：
Fig, Fit, His, Hit, Its, Sit, Figs, Fish, Fist, Fits, Gift, Gist, Hits, Sift, Sigh, This, Fight, Gifts, Shift, Sight, Fights.

**◆English Class 3** 用E L I S S M组成15个单词，下面是备选的答案：
Elm, Ism, Lei, Lie, Mil, Elms, Isle, Isms, Leis, Less, Lies, Lime, Mess, Mile, Mils, Miss, Semi, Sims, Slim, Isles, Limes, Miles, Seism, Semis, Slime, Slims, Smile, Slimes, Smiles.

**◆English Class 4** 用R A O C Y N组成19个单词，下面是备选的答案：
Any, Arc, Can, Car, Cay, Con, Coy, Cry, Nay, Nor, Oar, Ran, Ray, Roc, Yon, Corn, Cory, Cyan, Narc, Racy, Roan, Yarn, Acorn, Corny, Crony, Rayon, Crayon.

**◆English Class 5** 用D G R A G E组成22个单词，下面是备选的答案：
Age, Are, Dag, Ear, Egg, Era, Erg, Gad, Gag, Rag, Red, Aged, Dare, Dear, Drag, Dreg, Egad, Gage, Gear, Grad, Rage, Read, Agger, Grade, Raged, Dagger, Ragged.

（编者按：《恶霸》这款校园暴力游戏虽然不如GTA一般无法无天，但是也做得很那个。不过学习成绩影响各种评价和游戏的进度，也让人真切地感受到学校里的生活。怎么样，大家没有被这样的英语测试难住吧？）

## PS2 正义英雄联盟

美版 秘技实用度：★★★★

**●获得无限的Superpower：**

在游戏中暂停，按住L1 + L2 + R1 + R2，然后输入下、下、右、右、上、上、左、左。听到音效后即成功。

**●Abilities达到最大值：**

在游戏中暂停，按住L1 + L2 + R1 + R2，然后输入右、下、右、下。听到音效后即成功。

**●得到35 random boosts：**

在游戏中暂停，按住L1 + L2 + R1 + R2，然后输入左、右、左、右。听到音效后即成功。

**●得到20 shields：**

在游戏中暂停，按住 L1 + L2 + R1 + R2，然后输入上、上、下、下。听到音效后即成功。

**●得到全部服装：**

在游戏中暂停，按住 L1 + L2 + R1 + R2，然后输入下、左、上、右，听到音效后即成功。

**●通关后的奖励：**

首先通关一次，得到“Continued Play，在新一轮的游戏中可以保留上一周目的道具和状态。

## PS2 NBA Live 07

美版 秘技实用度：★★★

**●获得各种隐藏球衣：**

在Cheat Codes中输入以下密码，就可以得 到相应的球衣。游戏里的球衣包括现实中有的以及原创的版本。

| | |
|---|---|
| Adidas Artillery II (black) | 99B6356HAN |
| Adidas Artillery II (white) | NTGNFUE87H |
| Adidas BTB Low<br>(St. Patty's edition) | 7FB3KS9JQ0 |
| Adidas C-Billups (All-Star edition) | BV6877HB9N |
| Adidas C-Billups (Vegas edition) | 85NVLDMWS5 |
| Adidas Campus Lt<br>(St. Patty's edition) | CLT2983NC8 |
| Adidas Crazy 8 (St. Patty's edition)<br>Adidas Equipment Bball | CC98KKL814 |
| (St. Patty's edition)<br>Adidas Garnett Bounce | 22OIUJKMDR |
| (All-Star edition)<br>Adidas Garnett Bounce | HYIOUHCAAN |
| (Vegas edition) | KDZ2MQL17W |
| Adidas Gil-Zero (All-Star edition) | 23DN1PPOG4 |
| Adidas Gil-Zero (Vegas edition) | QQQ3JCUYQ7 |
| Adidas Gil-Zero Mid (Away) | 369V6RVU3G |
| Adidas Gil-Zero Mid (Home) | 1GSJC8JWRL |
| Adidas Stealth (All-Star edition) | FE454DFJCC |
| Adidas T-Mac 6 (All-Star edition) | MCJK843NNC |
| Adidas T-Mac 6 (Vegas edition) | 84GF7EJG8V |
| Bobcats Secondary road jersey | WEDX671H7S |
| Jazz Secondary road jersey | VCBI89FK83 |
| Nets Secondary road jersey | D4SAA98U5H |
| Wizards Secondary road jersey | QV93NLKXQC |

## PS2 街霸Alpha年代记

美版 秘技实用度：★★★

**●使用Akuma（豪鬼）和Dan：**在Street Fighter Alpha中，Akuma（豪鬼）与Dan是隐藏人物，将光标移到Ken，再向右就可以选Dan；而将光标指向Ryu再向左就可以选Akuma。

**●使用真豪鬼：**在Street Fighter Alpha 2中，在选人画面中将光标停在豪鬼上，连按5次 START即可使用。

**●使用真Vega：**将光标指向Vega，之后输入4次方向键下，之后按任意键选择即可。

**●使用Evil Ryu（杀意隆）：**将光标指向Ryu，按两次START后选定即可使用。

**●打开颜色编辑模式（Color Edit Mode）：**在DISPLAY ADJUST中按住R1即可进入。

**●使用旧版M. Bison（警察）：**在选择M. Bison时按住START即可。这样的Bison不会使用精神能量球。

**●使用旧版春丽：**选中Chun-Li，按两次START即可使用，服装会变得和旧版街霸一样。

**●使用旧版Dhalsim：**在选择Dhalsim的时候按住START键即可。他的火球和新版不同。

**●隐藏的Street Fighter Alpha 3 Upper：**首先要将Street Fighter Alpha 3通关后存档之后在游戏选择画面中用光标选绩向Street Fighter Alpha 3，按住SELECT键之后按任意键确定，即可进入隐藏的Street Fighter Alpha 3 Upper模式。

**●隐藏的Hyper Street Fighter Alpha模式：**首先要打通Street Fighter Alpha、Street Fighter Alpha 2、Street Fighter Alpha 2 Gold、Street Fighter Alpha3、Street Fighter Alpha 3 Upper以及and Pocket Fighter。之后存档。之后在游戏选择画面中将光标指向Street Fighter Alpha，按住SELECT键之后按任意键确定，即可进入隐藏的Hyper Street Fighter Alpha模式。

**●隐藏的Shadaloo Mode：**在选择Street Fighter Alpha 3游戏风格的时候，选项Classic之后按住START键。当指针消失之后，按任意键确定即可。

## PS2 大神

日版 秘技实用度：★★★★★

**●准确地点中石板的穴道：**

在游戏中，有一块石板总是向天照要求点它身上的“穴道”，但是这些“穴道”往往只出现一瞬间之后就消失了。怎么才能准确地点穴呢？下面有一个很无厘头但是很实用的方法：

准备白板记号笔一只（写上字还可以抹掉那种），投洗干净的抹布一块，清水一杯。在石板身上出现“穴道”的时候，立刻用笔在电视上点下来，之后按着记号点就可以了，点完之后再拿抹布擦掉……是不是很弱智啊？但是的确是最实用的。PS：这个秘技虽然实用，但是要注意，最好还是用屏幕比较小而且不是很贵的电视好一些。如果是投影机屏幕什么的还是算了吧……不好擦的：

（编者按：这还是一个美国玩友“发现”的秘技，估计大家看了之后会连午饭一起喷出来……这种秘技属于纯正的“偏方”，不过俗话说得好，偏方治大病，这种旁门左道的东西有时候也挺实用的。大家平时有什么类似有趣的游戏玩法，不妨投稿过来交流一下。）



## PS2 忍道 戒

日版 秘技实用度：★★★★

**●高级药品无限使用：**

先按住R2或L2将任何可以服用的药品A放在想要换的的位置上。

然后按键服用药品，关键就在这里。在使用药品之前按下SELECT键，然后将真正想用的药品B放在刚才放药品A的位置上，再按SELECT键退出。这时就会发现原来的药品A消失了，得到的却是药品B的效果。这样就可以无限使用效果好的药品。千万要记住：要在药品A消失之前按下选择键。要不然出来的会是药品A的效果。还有药品B可以选用尽可能便宜的药水买。我已测试了所有药水均可使用。这样一来就不怕好药用完了。

江苏镇江 吴民

（编者按：投稿秘技和以前一样，没有稿费，但是可以倾诉一下自己的心得，游戏啊人生什么的都可以写。来信的话按照杂志的地址写上“秘技天地”收就可以了。或者登录http://www.vgame.cn之后点上面的“电子游戏软件”，之后再点左边的“秘技天地”，就可以了。）

第十九回 解析游戏分级制度

# 电玩产业论

## 年龄分级制度的产生

近年来，随着大量暴力、犯罪题材游戏的出现，许多玩家对于游戏的道德尺度问题开始关注。这和游戏机硬件的进步有着密切的联系。在电子游戏的画面分辨率不能表达过多暴力元素的时代（比方说ATARI和早期FC的时候），制作者在技术上做不出太暴力的内容，所以游戏的制作规范在那个时候还很简单。只要制作人在制作游戏的时候不要鼓吹与人类道德相违背的原则就可以了。但是随着游戏机硬件技术的发展，游戏的画面越来越精细，与此同时，游戏的制作也陷入了比较复杂的局面。只要游戏制作者愿意，游戏中完全可以出现暴力、犯罪、色情以及其他一些“擦边”的内容。这一问题在90年代中期的PC游戏上就已经很突出了。许多玩家也是从那个时候开始才知道什么是“限制级游戏”的。这种东西从本质上属于不利于青少年成长的产物，如果没有一个规范的制度来管理的话，那么游戏界将






不可避免地陷入各界有识之士们口诛笔伐的境地。实际上，这种事情早就发生了。美国的参议员乔·利伯曼和前任总统夫人希拉里·克林顿一直在参议院里提交议案，要求封杀一些游戏。

在这种情况下，游戏的制作者为了确保软件的顺利发售，不得不联合起来进行自我规范活动。1994年，美国的“娱乐软件评价理事会”（Entertainment Software Rating Board，简称ESRB)成立，开始对游戏进行审查。日本一度在游戏软件中使用“X指定”的规范（18岁以下玩家禁止接触），在Saturn主机上还有少量的X指定软件（如野球拳），但是到1996年10月之后这个标准就被废止了，到2002年之前，日本的游戏没有一个规范的评价制度。2002年6月，日本成立了“电脑娱乐审查机构”（Computer Entertainment Rating Orgnization，简称NERO，2003年11月25日正式成为法人机构），游戏的年龄分级制度有法可依。2003年4月，欧洲成立了“泛欧洲游戏信息组织”（Pan European Game Information，简称PEGI），欧版游戏也有了比较全面的审查标准。在三大标准确立之后，游戏的年龄分级制度终于比较完善了。




## 年龄分级制度的划分标准

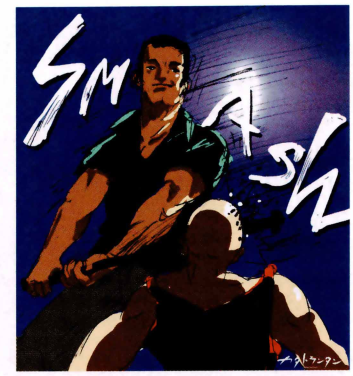
美、日、欧三地区对于年龄分级制度的划分大同小异。基本上都含有以下几个年龄层：儿童、少年、青年、成人。对于不同年龄的区分，有着不一样的标准。

最宽的的标准是全年龄的级别。包括美国的EC级、E级，日本的A级，欧洲的3+级。其中EC级（Early Childhood）一般以幼儿和10岁以下小学生为对象，属于纯粹的低龄游戏，基本上与MPAA（美国电影评定协会）的G级标准相同，属于老少咸宜的类型。美国和日本的这一等级都是全年龄的，欧洲则将玩游戏的最低年龄定在3岁以上，目前欧版游戏还没有规定3岁以下的孩子可以玩。（不过3岁以下的孩子会玩游戏吗？应该会吧。）

12岁-13岁是一个年龄段。这个级别包括美国的T级（13岁以上）、日本的B级（12岁以上）、欧洲的12+级。12-13岁是孩子们从儿童到少年过度的时期。这个年龄层的玩家对于暴力、性等内容会产生有限的理解，所以这个年龄段的游戏，其暴力成分显然多一些。大部分格斗游戏也被限定在这个级别（如灵魂能力、铁拳等）。

下面的年龄段是15-17岁左右。包括美国的M级（17岁以上）、日本的C级（15岁以上）、D级（17岁以上）、欧洲的16+级。这个年龄层的游戏可以出现比较多的血腥暴力成分，死亡成为这个级别游戏中比较常见的东西。美国的M级游戏中，血腥的内容相对来说多一些。像《真人快打》、《横行霸道》都属于M级作品。日版的《合金装备3》、《死或生4》都属于D级17岁以上的级别。从这里可以看出日本对游戏色情内容的尺度。

最后是成年人级别，18岁以上才能玩的游戏。包括美国的AO（Adults Only）级、日本的Z级和欧洲的18+级。但是三个地区对于游戏的界定标准完全不同。日本将许多美版M级的游戏定为Z级。如生化危机4、Dead Rising等等。如果《真人快打》再发售日版的话，一定会被确定为Z级。而美国和欧洲就比较宽容，将这些暴力血腥的残忍游戏定为M级。能够被评为18岁以上的游戏一般都含有比较严重的色情内容。这大概是日本和欧美文化差距的原因。另外日本青少年对暴力的见解亦与美国不同，所以日版游戏的年龄限制比美国略高。




## 游戏中的表现与限制

一般来说，评定游戏的人要根据游戏中的具体表现来确定游戏的年龄标准。下面是日本的评定标准：

| |
|---|
| **1、暴力表现：** |
| ●出血描写，包括各种流血。 |
| ●身体分离、残缺不全的描写。 |
| ●对尸体的描写 |
| ●对战格斗、暴力斗殴的描写 |
| ●对杀人、伤人的描写 |
| ●对恐怖的描写 |
| **2、性表现系** |
| ●接吻 |
| ●性行为 |
| ●裸体 |
| ●排泄 |
| ●拥抱 |
| ●泳装、制服 |
| ●对性服务业的描写 |
| ●容易激发和性有关的思想的表现 |
| ●内衣外露 |
| ●违背伦理的性关系 |

どなたにも安心してゲームソフトが購入できより楽しんでいただくために−



| |
|---|
| **3、反社会的行为表现系** |
| ●犯罪描写 |
| ●非法饮酒和吸烟（多指未成年人） |
| ●服用毒品 |
| ●非法的赌博 |
| ●虐待行为 |
| ●乱伦、强行暴力侵犯 |
| ●性交易行为 |
| **4、言语、思想关联表现系** |
| ●与言语、思想有关的不适当表现 |

与此相比，欧美对于这方面的规范尺度更严格一些。美国将出血的表现还区分为卡通暴力、写实暴力两种，也就是说，像《南方公园》里Kenny那样的死亡方式也是受到一定限制的。另外一方面，欧洲率先将“歧视”引进了游戏评级的内容中。针对民族、种族、宗教等问题的歧视也被游戏制作者重视。另外欧洲t 国家对于年龄分级也有不同的意见。如芬兰、葡萄牙的年龄分级就与其他欧洲国家稍微有所不同。不过总而言之，在这些规范的约束下，游戏市场才能朝一个健康的方向发展。

# 经典角色

恶魔城已是成名多年的系列作品，拥有无数的狂热FANS，而西蒙·贝鲁蒙多则是恶魔城系列中最为著名的主人公，为恶魔城系列的成功做出了巨大贡献；兵蜂则是一架能力超群的战斗机，不但机体本身被玩家喜爱，连驾驶员也一跃成为人气人物，活跃在各个领域。

□文/雪飞

以恐怖的意境为玩家带来真实的恐怖感觉，配以高品质的音乐产生独自的世界观，在这部庄严作品中诞生的西蒙·贝鲁蒙多，是贝鲁蒙多家族中出演作品最多的吸血鬼猎人。多达三十部作品的《德恶魔城》系列中，每部作品的主人公都出自贝鲁蒙多家族。西蒙虽然只在《恶魔城德拉克拉》和《恶魔城II 诅咒的封印》中担任主人公，但《恶魔城德拉克拉》却登陆FC、SFC、街机等多个平台，而且这些作品都并非单纯的移植，都有自己独特的一面。一般都认为《恶魔城德拉克拉X》中的里希特·贝鲁蒙多是出场最多的主人公，而实际上西蒙才是真正意义上的第一名。沉默寡言、久经历练的西蒙挥舞着手里的长鞭，是背负着消灭魔物宿命的勇者，让玩家感受到无尽的哀伤……







一提到贝鲁蒙多家族，神圣的长鞭则不可不说。虽然都是鞭子，但是短而坚硬的鞭柄和长而弹性的皮鞭都有很大的差异。贝鲁蒙多家的皮鞭是西洋鞭，是世代使用皮鞭的名家。而且系列作品中不断追加了各种特技，西蒙也随之产生了各种各样的变化。1988年的街机版中西蒙可以熟练使用铁球和剑、1991年SFC版中还掌握了使用皮鞭攻击四面八方的特技，手中的长鞭长度大幅增加，已经成为可以攻击到屏幕以外的超级武器。现在的《恶魔城》中，仍然以长鞭为主要武器。而且西蒙的外表也有很多变化，比如说街机版中身体的姿势发生了改变，步行前进时和跳跃时上身也保持着原来的姿势，非常有趣。在受到攻击时也保持着帅气的姿势，无论从何时来看西蒙都透出了幽默。此外还有一些作品中因铠甲的变化，西蒙也发生变化，其中最有代表性的就是1993年X68000版中的铠甲，此后甚至成为了西蒙的固定装备。高耸的肌肉、暴露度较高的金色铠甲、束住茶色长发的大手帕、严肃并且虚无的表情，这正是FANS们心目中西蒙的正统形象。




西蒙所代表的历代吸血鬼猎人们都特意在魔物活动猖獗的夜晚，潜入恶魔城。这是因为贝鲁蒙多家族体内流淌的是德拉克拉一族之血，在夜晚可以融合贝鲁蒙多的神圣之力。也就是说跟魔物的力量在夜晚可以增强的道理一样，贝鲁蒙多家族在夜晚可以发挥出真正的实力。《恶魔城II诅咒的封印》中，因诅咒生命削减的西蒙，无论昼夜都不需要睡眠，显示出了他过人的生命力，这一切都是因为被诅咒的黑暗之力。




随着系列作品的中贝鲁蒙多家族的主人公逐渐登场，有一个很大的疑问一直困绕着玩家：那就是到底谁才是贝鲁蒙多家的始祖？是《漆黑的前奏曲》中的索尼亚·贝鲁蒙多，还是《德拉克拉传说》中的库里斯特法·贝鲁蒙多，这一直是玩家争论的焦点。然而PS2版本的《恶魔城》在2003年发卖，登场的莱昂·贝鲁蒙多被认为是贝鲁蒙多家初代。在这时他从炼金术士利纳鲁特手里得到了长鞭，成为吸血鬼猎人，成为贝鲁蒙多家族的始祖。

**西蒙的代表游戏**■《恶魔城II诅咒的封印》（1987年/FCD）、《恶魔城德拉克拉》（1991年/SFC）等。

## 西蒙·贝鲁蒙多

在神圣之力与黑暗之力融合时铸就传说。

Profile Data 原名：シモン=ベルモンド



继承贝鲁蒙多一族之血的青年。为了打倒再次降临到这个世界的魔王德拉克拉，手持贝鲁蒙多一族世代相传，蕴涵神秘力量的鞭子，孤身一人潜入德拉克拉城。

## 兵蜂

生命力十足的空想战机

Profile Data 原名：ツインビ



为了对抗罪恶军团，西纳蒙博士开发的超级战斗机。初代作品中，由西纳蒙博士的弟子担任驾驶员。



在刚出现这射击类型的游戏时，大家都认为这是男士专用的游戏。而在射击类型的游戏中，功绩最为伟大的则是《兵蜂》。游戏画面描写到最细微的部分，敌人是萝卜、草莓、螃蟹等等，能力提升系统更是本款作品的精华。主人公兵蜂虽然是战斗机，滚圆的机体两侧伸出控制杆一般的手臂，真是一个超级空想的绝妙设定。而且使用2P时，登场的是桃色机体，给人以女孩子的印象。兵蜂和2P的机体还可以发出合体技，发起特殊的攻击。发动合体技攻击时玩家甚至会忘记这是驾驶员下达的命令，只感觉这是两架“伴侣机”自身发动的攻击。如果坐在电视机面前进行游戏的是一对夫妻或者情侣，也一定会被屏幕上的光景感染。




虽然是战斗机射击游戏，但个性主人公兵蜂却是固定的主人公。从续篇《燃烧兵蜂》开始，增添了新的队员，一架绿色的战斗机成为同伴。随后又公布了三架战斗机的驾驶员名称，构筑了本系列完整的世界观。这些魅力十足的个性主人公并非只活跃在射击游戏中，在广播剧《兵蜂PARADISE》播放后，得到了无数玩家的支持，成为人气主人公。在游戏领域，还出现了以他们为主人公的动作益智游戏和角色扮演游戏，此外还推出了兵蜂动画片。兵蜂已经冲出射击游戏的世界，在各个领域建功立业花开遍地。

**兵蜂的代表游戏**■《KONAMI世界》（1988年/FC），《兵蜂3》（1989年/FC），《POP'N兵蜂》（1993年/SFC）等。





# 日文地狱

## NIHONGO NO JIGOKU HE YOUKOZO!

## RPGでGO!(3)

地狱三人组奉国王之命调查村中孩子失踪的事件。他们在伊姆鲁村帮助被囚禁的阿雷克斯与他的妻子芙蕾亚团聚，并且在村子东边的洞穴里发现了飞空靴，还和一只叫ホイミン的回复系史莱姆成为同伴。接下来，他们四个将前往村西的高塔上调查……

猴子■前面就是高塔了。可是怎么上去啊?

三问■这个好办。先打开你的道具栏，选择“そらとびのくつ”，然后使用就可以了。

猴子■哇啊，我怎么会飞啦，啦，啦，啦，啦……（回音）

（众人利用飞空靴来到塔顶上。突然，著子发现前面有两个人影）

怪物■さあ、くるんだ、こぞう！(喂，快点走，小鬼！)




孩子■うえ—ん、こわいよ—！ はなしてよ……！(哇啊～好可怕！放开我啊……！)

猴子■看来孩子们的确是这些家伙绑架的，他们要在这里干什么呢?

著子■なんでもいい、こいつらをゆるさん！(不管他们做什么，都是不可饶恕的！)

三问■そう、これから しずかにびこうしよう。(这样的话悄悄地跟他们过去。)

（众人来到下面一层，意外地遇到了巴德兰德的士兵。）

兵士甲■おお、ライアンじゃないか！？ わたしも あのふるいどをぐうぜんにみつけて ここまできたのだが、このとうの まものたちは とても つよい！（哦，这不是莱安吗？我也是从水井洞穴那里过来的。这里的妖怪都很厉害！）

猴子■谁是莱安啊！我们是从别的世界来这里的！

兵士甲■おお、ライアンじゃないか！？ わたしも あのふるいどをぐうぜんにみつけて ここまできたのだが、このとうの まものたちは とても つよい！

猴子■……

三问■他们是NPC，台词都是事先编好的，你怎么问都会这么说的。算了，他们说是就是吧……

（众人继续向下走，在底下一层看见一个倒地的士兵。）

著子■おい！ しっかりしろ！（喂！振作一点！）

兵士乙■ラ、ライアンか……。わたしは もう だめだ……。(是、是莱安吗……我，我已经不行了……)

著子■可怜他现在身体虚弱神志不清，还是顺着他说吧……はい、わたしはライアンです。

兵士乙■いいか よく きけ……。せかいのどくかで じごくの ていおうが ふっかつしつつあるらしい。しかし よげんでは ていおうを ほろぼす ゆうしゃも そだちつつあるらしいのだ。（好好听着……据说，在世界的某个地方，地狱的帝王就要复活了。但是根据预言，能够消灭邪恶帝王的勇者也会出现。）

三问■还有呢?

兵士乙■ゆうしゃが まだ ちからをつけぬ こどものうちに みつけだし やみに ほうむるつもりなのだろう。（现在勇者还不能使用自己的力量。他们要在孩子中找到勇者，把他埋葬在黑暗之中。）

猴子■这就是所谓的未来战士DQ版吗?

兵士乙■ライアン！ こどもたちを まもってくれ……！(莱安！一定要保护好孩子……！)

三问■おい！ おい！ めをさめてくれ！（喂！喂！醒一醒！）

兵士乙■へんじがない。ただのしかばねのようだ。(没有回答。看来只是一具死尸了。)

著子■（脱帽）不幸的人……在RPG里，你不和他说话，他倒还能撑下去，你一和他说话，他就立刻挂了。这就是龙套的宿命啊。

（众人告别了牺牲的士兵，来到了塔底一层。）

孩子■え—ん え—ん。たすけてよ—。（啊～啊～救命啊～！）

猴子■找到了！

孩子■おじちゃん たすけて！ ぼくのことを ゆうしゃだろうって いじめるんだ！（叔叔，帮帮我！他们说我是什么勇者，还欺负我！）

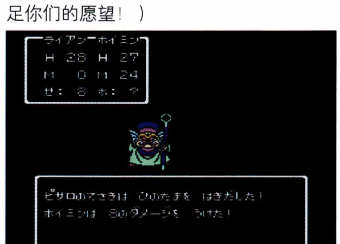
三问■やめろ！ こどもたちをはなせ！（住手！放了这些孩子们！）

おおめたま：ふん！ なもない おうきゅうのせんしなどに ようはないわい！（哼！你们这些连名字都没有的王宫的战士，都是些没用的家伙！）

猴子■没用的家伙? How dare you?!

著子■你说英语他们不懂的……

ピサロのてさき：いのちしらずなやつめ！ そんなに しにたいのなら、のぞみを かなえてやろう！（你们这些不知死活的家伙！既然你们这么不顾命，那我就满足你们的愿望！）




三问■小心！战斗开始了！

ピサロのてさきが あらわれた！（ピサロ的手下出现了！）




**日文：きをつけて ゆくのだぞ！**
**中文：路上要多加小心，去吧！**

おおめたまが あらわれた！(大眼怪出现了！)

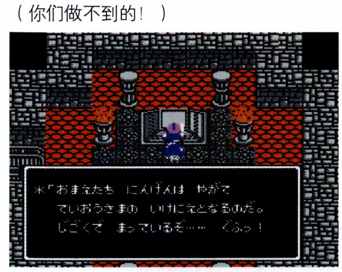
(战斗过程十分血腥暴力，此处删除1000字。)

ピサロのてさき：このおれさまが まけるとは……。(我……我居然会输在你们手里……)

三问■そのとうり、じゃあくなやつは われらをかてない！（没错，邪恶之徒是战胜不了我们的！）

ピサロのてさき：だが きっと ほかの まものたちが ゆうしゃを さがしだし そのいきのねを とめることだろう……。（可是，其他的怪物一定会找到勇者，然后把他连根铲除的……）

著子■おまえら、そんなことをできぬ！（你们做不到的！）




ピサロのてさき：おまえたち にんげんは やがて ていおうさまのいけにえとなるのだ。じごくで まっているぞ……ぐふっ！（你们这些人类，现在已经是帝王陛下的祭品了。我在地狱里等着你们……呃！）

猴子■（一脚踩上去）去死啦你！快断气了还这么叽叽歪歪的，RPG里最烦人的就是这个了！

著子■好了好了，咱们还是送这些孩子回家吧。

（在大家的努力下，孩子们回到了家中，与父母团聚。）

孩子■ママ！ わ—い。わ—い。このひとが たすけてくれたんだ。（妈妈！哇～咿！哇～咿！就是他们救了我的！）

母亲■おわすれでしょうか? バトランドのおしろまで ねがいでた あのときの ははおやで ございます。(您忘了吗？我就是在巴德兰德城里求您帮忙的那个母亲。)

三问■おっ！ わたしも おぼえる！(哦！我也记起来了！)

母亲■なんて おれいをいってよいのやら……。ありがとうございました。(真不知道该说些什么好……真是太感谢了。)

著子■とんでもないです……（哪里哪里……）

（送孩子们回家之后，大家回到了国王的城堡。）

国王■おおライアン！ よくぞもどった！ このたびの そなたの はたらき まことに みごとであった。そなたのような けらいを もって わしは とても ほこりに おもうぞ！（哦，莱安！你回来了！这次多亏了你，你干得太出色了！）




猴子■我不是莱安……

国王■そうじゃ！ ほうびを とらせようぞ！ なにか のぞみは ないか? なんでも ゆうてみい。(对了！我该赏赐你点什么！你想要什么呢？什么都可以。)

著子■わたしたちは たびをつづけたいので、もとのせかいにもどりたいのです。(我们要继续旅行，回到原来的世界去。)

国王■なに? たびにでたいと もうすか? そると そなたは まだ こどもである ゆうしゃの みつけまもりたいと……。（什么？你们要远行吗？而且是为了找到那个勇者身份的孩子）……

猴子■不是啦……我们只是想回到外面的世界而已……

国王■あい わかつた！ それが そなたの のぞみなら もう とめは せぬ！ ライアン！ こらは わしからの せんべつじゃ！ うけとれい！ ライアン！ きをつけて ゆくのだぞ！（啊，明白了！那么我也不拦着你们了！莱安！这是我饯别的礼物！收下它吧！路上要小心！）

（三人各得到经验值1000点。）

猴子■我要这么多经验值干什么……还不如给点别的……

こうして さんにんは ほんらいのせかいの もどりたびに でたのでした……。(就这样，三人踏上了回归原先世界的路途……)

回收往日辉煌！

# 百万殿堂

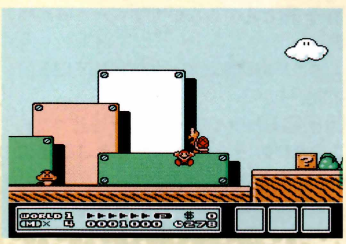



纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.20

**1988年业界已经进入成熟期，登上百万殿堂榜的游戏也只有四款作品，第一名是任天堂本社的大作，家喻户晓的《超级马里奥兄弟３》，销量384万本；ENIX的《勇者斗恶龙３》也不甘示弱，以380万本的优异成绩杀出重围，占据了1988年百万销量榜的第二把交椅。　□文/雪飞**

## 马里奥变身大作战

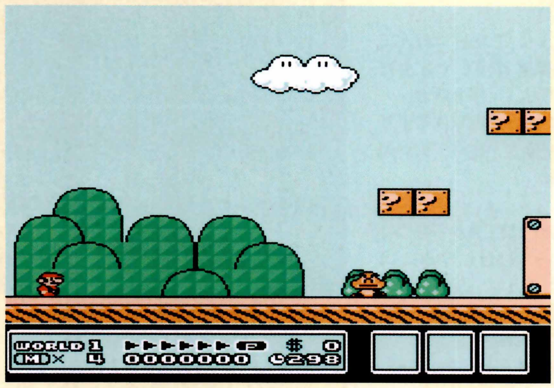
超级马里奥兄弟已经成为了业界的神话，更是任天堂手中的一张王牌，1988年打出的这张牌更是非同凡响。当时的卡带每盘为6500日元，而本作则轻易地销售384万本，为厂商带来的利润让人羡慕。为了能将马里奥打造成经典中的经典，本作增添了不少新要素。最吸引人的新要素则是马里奥的变身，在



本款作品中马里奥不光是活泼开朗的中年大叔，还是位幽默风趣的魔术大师，甚至可以变身成狸猫和青蛙。马里奥变身为各种姿态时，动作各不相同，能力也不相同。为了顺利地通关，玩家一定要在游戏中活用这些变身能力，更必须去仔细搜寻这些道具。当得到树叶后，马里奥则会翻个筋头，然后变身成为狸猫，更可以在空中飞行，马大叔的狸猫造型着实可爱，给玩家们留下了深刻的印象。

### 高难度冒险高速度奔驰

本作的难度相当高，从各个方向都有可能与敌人遭遇，而那些蘑菇等道具也隐藏在危险的边缘，玩家必须有过人的技术和心理素质，才能顺利通关。而马里奥系列还要求玩家以高速度穿越难关，在最高的速度下变身



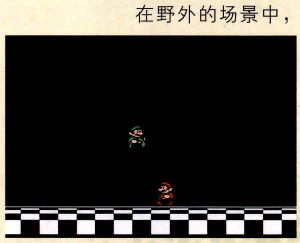
成为狸猫的马里奥才能飞上天空，而如果玩家没有过人精湛的技术，就算是连打A键，狸猫马里奥也可以飞起，但却是一起一落，完全不能让玩家享受到飞行的快乐。

### 黄金世界目眩神迷

在本作中还有一些到处都是金币的黄金世界，这些场景更是玩家向往的世界。要想进入这个世界，玩家就必须满足规定的条件。更有意思的是，如果玩家过于贪婪，将这个场景的金币全部取走，被金币支撑的墙壁则会自动缩小，将玩家夹死，因此我们绝对不能过于贪心，取走一些就该知足，金钱真是可怕的东西啊！

### 兄弟之争朋友之情

在野外的场景中，两人站在一起

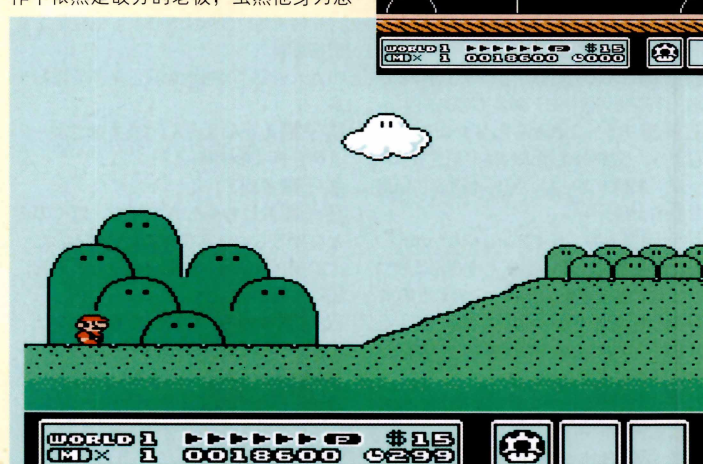


待机按下A键后，则会进入另一个马里奥的世界。平时一起合力对付敌人的马里奥和路易这对兄弟，在这个世界里则成为互相仇恨对方的敌人。玩家可以利用地板来陷害敌人，也可以像平时踩敌人一样踩向自己的兄弟，而且还可以复活战败的兄弟继续进行战斗，而这一设定在现在的游戏中也依然健在。虽然我们是和自己的朋友控制马里奥兄弟对战，但这样风趣幽默的战斗并不会让玩家间产生隔阂，而是会彼此更加了解，加深了朋友之间的感情，这也是对战游戏的魅力所在。

### 熟悉角色齐登场

利用自己强健体魄作恶的库巴在本作中依然是敌方的老板，虽然他身为恶人，但是战斗方式却堂堂正正，因此一点儿不会被玩家们鄙视，反而受到不少玩家的喜爱。他每次都要来绑架可怜的碧奇公主，而且理由各不相同，难道他的目的只是想让马里奥出来走走吗？既然库巴大哥出场作恶，自然也少不了受害者碧奇公主。正是这名可怜的公主，确立了一个定式：公主=被绑架者。也许是因为当时马里奥和碧奇公主身份相差过于悬殊，碧奇公主还没有对大叔产生兴趣，面对舍命搭救自己的马大叔，只是淡淡地说一声谢谢而已，真是个无情的公主！



## 三代一出世人惊 系列攀上最高峰

1986年勇者斗恶龙出世，第一款作品便以150万本销量登榜；1987年战胜了强劲的对手《林克的冒险》，以240万本的销量占据第一名的宝座；而本作虽然以四万本的差距惜败于《马里奥兄弟３》，但却是勇者斗恶龙系列推上了最高峰的作品。380万本的销量令人惊讶，是日本国内拥有最多玩家的角色扮演游戏，更是首部在发售时商店开店前门口便排起长队的作品，也正是本款作品，奠定了勇者斗恶龙是国民RPG的地位。由于本作曾经在发卖前延期，将玩家的购买欲望推至顶点，在游戏发卖日以新宿为首的大都市的小卖店前，都排起了长蛇一般的队伍。而且虽然并不是休息日，在队伍中却经常可以发现学生的身影。眨眼之间小卖店中的《勇者斗恶龙３》销售一空，无数的玩家只能是空手而归，甚至引发了一些反面的社会现象，不过也由此可见本作的魅力……

### 职业自由选择

从本作开始，玩家可以自由选择同伴的职业，各种职业都有自己的特点。比如说主人公勇者是非常强悍的职业，可以使用很多专用的魔法和攻击技；僧侣擅长使用回复系魔法，随着级别的上升可以修得新的强力魔法；魔法使则是专门使用攻击性魔法的达人，但是攻击力和防御力很低；武道家虽然是空手战斗，但随着级别的上升也可以逐渐提高会心一击的几率，给予敌人重创；贤者可以使用攻击和回复两系列的魔法，但在游戏最初却不能选择；游人随着级别升高会越来越没有用处，但却可以转职为贤者；战士可以使用各种武器，但速度较慢；商人可以在战斗结束后得到更多的金钱，还擅长鉴定道具等等。这样丰富多彩的职业设定和转职系统，使玩家每次游戏都可以得到不同的乐趣。

### 战斗系统值得研究

在三代的战斗中，玩家可以下达意图性命令，在刚刚接触到本作的时候，很多玩家都对这一设定抱有怀疑，认为这样的设计毫无意义。但是当同伴自动按指示为昏迷的伙伴回复，叫醒熟睡的同伴时，玩家才明白了厂商意味深长的设定，不得不感叹本作战斗系统的深奥巧妙之处。

### 记录丢失欲哭无泪

本作采用直接记录的方式取代了以前的复活咒文，玩家再也不需要牢记那漫长的一大段密码，得到了解放。可惜的是这次的解放并不彻底，丢失记录的新危险使玩家时刻提心吊胆。丢失记录的现象发生频率较高，就算是将三个存档全部记录也并不安全。这一瑕疵无疑是本作的污点，但是由于其他方面过于优秀，玩家们并没有被丢失记录吓倒，甚至有些玩家会彻夜不眠不休，一鼓作气将本作直接通关。

# 战国英杰传

## 笑谈战国风云、坐看英豪末路



**岛左近（しまさこん）是石田三成的忠实家臣，也是战国英雄中忠诚和勇猛的代表。他也是大器晚成派的代表，前半生扑朔迷离，连史书都没有什么准确的记载。在以背叛为家常便饭的战国时代，他却赤胆忠心明知不可为而为之，以自己生命报答主君的厚恩。关原合战后下落不明，德川方也没在战场上找到他的首级。　□文/雪飞**

**Vol.19** 游戏中的英雄豪杰，不怒而威、大将风范！在战略游戏中也是文武全才。

# 半生无名一飞冲天的鬼胜猛

## [筒井重臣为义出奔]

岛左近虽然名满天下，但是前半生却平淡无奇，默默无闻。1570年，岛左近入侍筒井家担任家老一职，与家中的另一位猛将松仓重信被后世称为筒井左右近。

筒井家是大和一地的名门望族，在筒井顺庆父亲顺昭时代，几乎完成了对大和的统一。而筒井顺昭死后，继位的筒井顺庆却不敌松永久秀，特别是在久秀向织田信长表示臣服后，在信长的强大压力下，顺庆曾两度被赶出了筒井家一直以来的居城筒井城。迫不得已，筒井顺庆只得同样臣服织田信长。臣服信长后，筒井顺庆被划分到明智光秀的军团，由于两人都精通和歌、连歌、茶道、花道等，兴趣爱好相同因此很快成为莫逆之交，顺庆之子定次还娶了明智光秀的女儿，并在光秀的支持下筒井顺庆成为了新任大和守护。松永久秀背叛信长，被织田信忠、羽柴秀吉、筒井顺庆大军围攻，怀抱名茶器“平蜘蛛”自爆身亡后，1581年筒井顺庆将原是吐田氏的领地一千石赐予岛左近。据《多闻院日记》记载同年筒井顺庆应光秀邀请参加伊贺合战，岛左近作战勇猛，并且在战斗中负伤。这次战斗也是有记载的，岛左近最后一次代表筒井家参加战斗。

1582年本愿寺之变天下大乱，明智光秀理所当然成为织田家臣的讨伐对象，羽柴大军占据有利形势时，筒井顺庆不顾旧友明智光秀的多次请求，按兵不动隔岸观望，最终导致明智光秀战败身亡。筒井顺庆的不义之举，让岛左近极为失望。虽然心怀不满，但岛左近仍然尽忠尽义，直到1584年筒井顺庆去世。在顺庆的葬礼上，左近作为家中笔头家臣担当了幡持的角色。或许是筒井顺庆的继承人筒井定次更差劲，早已不满的岛左近终于在四年后离开了自己侍奉多年的筒井家，之后侍奉了羽柴秀长、丰臣秀保等人，但这些主君并非明主，最后左近成为浪人隐居在近江。

> 西军第一猛将
>
> **岛左近**
>
> ？？？？年—1600年。本名清兴。有胜猛、昌仲等多个名字，但其中最有名的还是左近。侍奉筒井家多年，顺庆死后改投羽柴秀长、秀保父子。秀保死后，石田三成以高薪将岛左近招募到自己的麾下，被后人认为是石田三成不配拥有的家臣。关原合战中表现活跃，受黑田队铳击负伤退出战斗，下落不明。

## [人生转折出仕三成]

岛左近半生操劳也没能找到真正胸怀忠义的主君，只得在近江落魄度日。然而上天并不会将明珠封存，不久之后岛左近便遇到了自己为之抛弃生命的真正明主—石田三成。虽然有很多大名都希望能将岛左近招募到自己麾下，但是岛左近都一一拒绝，也多次拒绝了石田三成的邀请。为了弥补自己军事上的不足，三成竟然拿出自己俸禄的四成一万五千石招募岛左近。以自己俸禄的四成来招募一名浪人，在当时就是一件不可思议的事，连丰臣秀吉都为之惊讶。岛左近终于为之感动，答应了三成的请求，成为石田家的笔头家老。

1598年丰臣秀吉逝世，德川家康开始着手夺取天下，并且利用文治派和武断派的矛盾大做文章。虽然石田三成不善战术，但是却对家康的阴谋心知肚明，部署应对之策略，岛左近奉命扩建佐和山城作为据点，并将佐和山城建设成为一座易守难攻的坚固要塞。此外还有传说岛左近意识到西军可能战败，因此向石田三成提出暗杀德川家康的计划，但是由于西军人数上占优，石田三成认为胜券在握，并未同意左近的意见，从此岛左近做好了为三成徇死的准备。

## [关原合战雾随风散]

关原合战决战前日(1600年9月14日),为鼓舞西军将士低落的士气,岛左近请命出战,得三成应诺,率部五百出阵。在杭濑川一线设下埋伏后，径直来到东军阵前，假意收割麦子,借机挑拨中村一荣部。面对西军的挑衅，中村一荣麾下家老野一色赖母忍无可忍下，带骑兵队出击。结果中了岛左近的诱敌之计，被引至杭濑川草丛处。西军伏兵突然出现，截断中村部后路，岛左近掉转马头前后夹击。激战中， 野一色赖母被左近部下击毙。而与中村部同行的有马丰氏见情况不对，带兵增援，两军混战不分胜负。而此时设本阵于冈山的德川家康目睹了全过程，也不得不叹服左近之谋略：“对手的行动可谓十分漂亮。”下令有马、中村两部撤退。岛左近也收兵回阵。此战东军损失将领野一色赖母及其部下三十余人，西军士气高昂。而“杭濑川之战”却是西军在关原大战中唯一的一次胜利，由此战足以看出岛左近在军事上的才能。

翌日关原合战爆发，本来西军形势大好，但因小早川秀秋突然背叛陷入绝境。石田三成军本阵从一开战就成为东军猛攻的靶子，岛左近率领五百士兵以死捍卫三成本阵。面前尽管是黑田长政的两千人马，敌我比例为1：4，形势对岛左近相当不利。但早已下定决心以死报主的岛左近毫不畏惧，摆出背水一战的阵势，连同蒲生乡舍部对黑田长政和田中吉政发起猛攻。虽然黑田部四倍于左近部，但却硬是被逼退两百步，简直就是奇耻大辱。合战后田中吉政评价左近“见之如见死兵”，黑田家的武将甚至在战后一想起左近便浑身动弹不得，连黑田家的名将后藤右兵卫、母里太兵卫也不得不称岛左近为真正的豪杰。

而黑田长政并不甘心这样失败，命令铁炮部队向岛左近部猛烈射击，岛左近被黑田军铳头狙击，身负重伤退出战斗，从此下落不明。而关于岛左近在关原战场上的传说还都是黑田家士兵传出来的。最有意思的是竟然没有黑田家士兵能清楚形容出岛左近的军装，最后还是召集石田家的旧臣，才得出岛左近头戴冲天帽、身着浅黄色木棉披风的结论。正因为黑田军在战斗中只感受到了岛左近的恐怖，而完全没有精力去注意他的服饰，直到合战结束多年以后，黑田家的武士一听到岛左近的名字，便是全身发毛心惊肉跳。历史公认岛左近在受到铁炮突袭后退军，是否生还则是千古之谜……



## 重要相关人物简介及雪飞杂谈

**岛信胜**：1584年—1600年。岛左近长子，关原合战也是他的初阵。在战场上搜寻敌将恰好遇上了藤堂高虎的从兄弟玄蕃头良政，两人扭打到一起，没几个回合信胜便砍下了号称大力士良政的首级，但被赶来的敌军从背后砍杀。

**筒井顺庆**：1549年—1584年。与侵略大和的松永久秀战斗中得到信长的支援，从此成为信长家臣。虽然与本能寺之变的首谋者明智光秀关系密切，但在关键时刻却按兵不动，为岛左近出奔埋下导火索。因胃病恶化，于三十六岁时病逝。

**松仓重信**：？？？？年—？？？？年。筒井家猛将，与岛左近并称筒井左右二近。

**石田三成**：1560年—1600年。为了弥补自己军事方面的不足，以让人不可思议的高薪招募岛左近为家老。关原合战战败后被斩首。

**蒲生乡舍**：？？？？年—1600年。原名横山喜内，出身不明。与岛左近并称为三成左右手，关原合战中力尽而亡。

**■胡言乱语、雪飞杂谈**

岛左近虽然对石田三成忠心耿耿，但是却不是盲从，而是会冷静分析问题为石田三成出谋划策。“杭濑川之战”的战术展现出了他过人的指挥能力，更是关原合战中西军唯一取胜的一战，大大提高了西军士兵的士气。岛左近的出生是谜，是否战死也是个谜，真的是一个充满神秘的传奇人物。不过个人认为他战死的可能性非常大，因为他对石田三成的忠义，很可能让他放弃逃生的机会而选择死亡，不过是在死前不愿让敌人得到自己的首级，而是远离战场悄然自尽。喜欢信长野望的玩家一定很早就会注意到他，因为他的战斗力相当高，绝对是值得培养的大将之才。而且从1560年桶狭间合战到1600年关原合战剧本都有他的身影，更让玩家觉得惊讶。如果按游戏中的剧本来推测他的年纪，在关原合战时他已经是一名六十左右的老人，更让人难以想象他竟然能使那些年轻力壮的敌人闻风丧胆，也许他与廉颇、李广、黄忠属于同一级别！



# 魂斗罗的唯一

*文章是要来感动他人的，若发现溢美飘逸的词藻和句子很多时候是在令自己沉湎或陶醉，我想，那恐怕我们已经在一定程度上偏离了方向。*

*以上算是我个人对一些作者的小建议，或有偏颇唐突之处，诸君鉴纳。*

*恍恍然已经两年多了，从我接手bar到现在。以后的路，我又该怎么走呢？*

*这期的主题，是思考。　□唯夜*

这么多年来，我从来没有拥有过FC，但却一直有一盒FC游戏。它就像我一直遗忘和丢失的童年记忆一般静静地躲在一角，要不是今天大雨把我困在家中，逼得我无聊至极以至要收拾家中杂物时，自己也难于发现它。

把玩着手中的FC卡带，尘封的记忆才像被水洗涤过一般，慢慢变得清晰起来。

我和她是楼上楼下的小邻居，而且还在同一所小学里上学。

平时我们都有聊聊天，串串门。但在六年级的时候，我就常去她家，因为那时她有了一台FC。那时我几乎每个星期六都会去她家玩足一天。很开心，但去多了，自己也不好意思，于是有一个星期六，我只是呆在家里一个人过。

那天电视没动画，作业不想做，上街又没人陪，傻傻地一个人在家里走来走去。满脑子乱想，想来想去都是那台FC，也顺便想想她，说不定她一个人乐着呢！

突然有人拍门，居然是她。

“有空上去打FC吗？”她就直接问我这句。

“有！”我这一句可答得中气十足。

“那你干嘛不来呢？”想不到她居然说出这么一句来。

但是她这一句问得很温柔，很体贴，让我感到很温暖。至今我仍记得那一刻的情景。

从此我就每个星期六都上她家去了。

但，我们就只玩魂斗罗了。或者说，是她只玩魂斗罗，然后我也跟着玩。

我很郁闷。

这个魂斗罗一点儿也不容易，我有三条命还不够过第一关。我总是死掉，然后看着她一个人在那边玩，虽然她每次都会在一旁提点我。

其实她很多时候也只是勉强顾得了自己，但还常常叫我开枪叫我跳。

“你为什么那么喜欢玩魂斗罗呢？”我有次忍不住好奇问她。

“里面的就只有这个最爽，最带劲儿了。”她的语气里充满欣赏和不舍，让我烦。

我忍，我继续。

终于在我临走时，我们顺利进入了第二关，这么慢，都是我的死害的。

我狠狠地伸了个懒腰，揉了揉眼睛，说了一句：“这个游戏还是挺难的啊。”

她也伸了个懒腰，看了我一眼，没说什么。

又到了星期六，只有我在玩马里奥。是的，我在玩马里奥，而她只是坐在一旁看我玩。

话又要说回今天一大早，她刚把FC打开，就对我说：“不如今天玩点儿别的，好不好？”

我强压心中的兴奋，“嗯。”

“那玩什么好呢？”

“听说那个马里奥不错的。”接着她就选了马里奥，然后把主手柄给了我。

马里奥还真不错啊。

虽然只是简单的几个动作，但每一个都要考验时机，虽然是个休闲游戏，但令人很投入。

而她只是静静地坐在我的一旁，看着我玩，毫无怨言。正因为这样，我的心有点不安。

“这个马里奥没有双人玩的吗？”

“没有。”她这句话只是很单纯地回答我，丝毫没有生气的意思。

而我又继续埋头于马里奥中。

外面的阳光很灿烂，电视前的我们很静。我开始想着我们玩到的魂斗罗第三关。

“不如我们玩点儿可以双人玩的吧！”我对她这样提议道。

“好。”她又接回主手柄。

坦克、炸弹人、网球、排球、摩托车，甚至是小精灵……她全都选过让我玩，陪我玩。

就这样一个下午，她陪我试遍了所有的双人和单人游戏。

“你说得对，这里面就只有魂斗罗最爽，最带劲儿。”我甘心地对她说。

她笑了。

以后，每个星期六，我们都继续着在魂斗罗里不断地死，不断地更强。在魂斗罗的世界里，比尔和兰斯不再孤独，而是有了可以彼此依靠的对方，继续前进；而我和她在上学的路上也有了伴儿，如果是下雨天的话，也只是会令在同一把伞下的我们靠得更近而已。

不过，那时六年级的我们根本不知什么是升学压力，但是父母就让我们知道。

于是在升学模拟考的一个月里，我们被勒令不许再碰FC。所以在这一个月里，我们在上下学路上的话题除了游戏，更多是激励对方要好好努力，最后相约在模拟考一完结就好好玩FC。

就在模拟考后的第二天，我们都应约了，但那天似乎不怎么高兴。

她倒下了，比我先倒下。

照道理，她比我玩得多玩得久，应该比我熟练才是。而且这里的机关虽然很巧妙，但我们已在这死了无数次，早已对这里烂熟了，没理由会再死的。

但她真的倒下了。

她把手柄扔到桌面上，往后一靠坐着，狠狠地盯着屏幕上的兰斯，没有看我。

我看着她这个样子，又回过头来看着屏幕上那孤单一人的兰斯，叹了口气。我想起以前自己刚玩魂斗罗的时候，常常很早挂掉而剩下她一人，而此时她会望着我轻轻地说一句：“等等我吧。”然后就这样扔下我一个人看着她去冲锋陷阵……

由于不能对自己开枪，我只好操纵着兰斯冲向敌人的枪口。

GAME OVER。

我再回过头去看她，她此时也在看我，脸不再是绷得紧紧地，而是一脸的疑惑。而当我将手柄递回给她时，她有点想笑，也似乎有点感动。但最后，她一句话也没说，心安理得地接下手柄。

事后我想，可能是因为这次她考得不好吧。

模拟考的成绩很快就出来了，接下来又是一大堆的评分、改卷、分批谈话。我特意找了她，发现她考得并不差。

“那你为什么生气呢？”

“你也考得不错喔，那这个星期六，我们玩疯点儿也可以了。”

“是啊。你也考得不错，那你还生什么气呢？”

“啊。不如我们去吃个雪糕来庆祝一下喽？”

“如果我不吃的话，你会生气吗？像上次那样。”

“我想爸爸妈妈知道了一定很高兴，我先去告诉他们，先走了，雪糕就等星期六吧。”她越说越跑得快和远。

到了星期六，还是没有雪糕。

“嗯，今天我俩要把魂斗罗打通。”她一大早跟我说这个，语气间没有兴奋，倒是坚定得像个烈士。

“切，就凭我们这两个菜鸟级的身手？”

但她说的，是真的。她从菜单中选了最后一项的魂斗罗，不是我们平常玩的。然后比尔和兰斯头上就有了四个勋章，不管怎样死，勋章也不会减少。

是无限命。

为什么不从一开始就玩这个，现在才玩。我很想问她，但不知为什么最后也没有问出口，或许是因为我隐约觉得可能这次是最后一次玩魂斗罗了，和她。

拥有了不死身的比尔和兰斯，就是所向无敌的怪物，但并不狂暴。

与往常很多个星期六一样，外面的阳光很灿烂，魂斗罗面前的我们很宁静。

比尔和兰斯也很宁静，强大的他们已不为面前的外星人所动。他们只是很平静、很有默契地前进着，不受阻挡。

就像我和她终究都要向前成长着一般。

最后，比尔和兰斯终于完成了任务，坐着直升机，一起离开了。

但我俩便不是一起幸福地离开，是她先走的，连升学试也不考了。

消息是从我妈妈那里听到的，她家里不断地扔掉一些东西，送给别人一些东西，似乎是为了要搬去很远的地方，所以要尽量减少行李，而我们也没有再相约一起上下学。

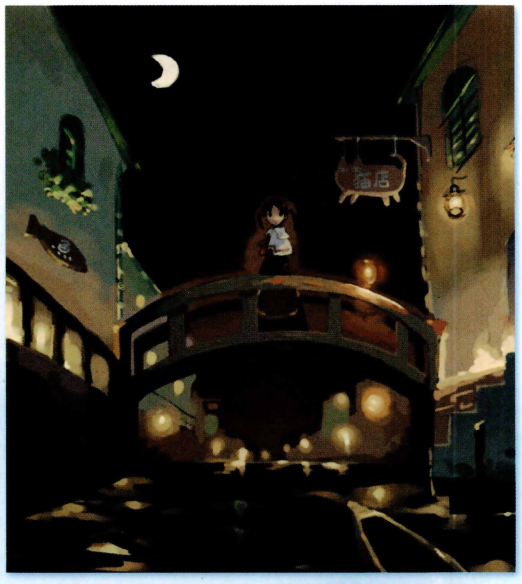
又是一个星期六，又是她主动找上门来，不过对白改了。

“有空上来吗？有东西要送你。”

我的心砰砰地跳。

在她那已显得有点儿凌乱的家里，我们面对面站着。

“我要走了。”



“嗯。我知道，我妈跟我说了。”

“以后应该不会回来了。”

“嗯。好好保重。”这是我知道必须跟她说的。

“这个送给你！”

她把我们一直在玩的那个游戏卡递了给我。

“怎么了？”她有点不满地问我，可能是因为我面上的失落神情过于明显了。

“不，没什么。我还以为你会把那台FC送给我。”

“那是爸买的，让他知道了我会挨骂。”

“对不起，谢谢了。”

就这样，没有握手，没有哭。

两个月后，我升上初中了，也搬新家了。

那盒游戏就这样静静地躺在我的抽屉里，因为我没有过FC，所以我一直没有用过它，好像只是用它来提醒自己曾有那么一段懵懂无知的童年岁月。

直到今天，我将它把玩在手中，感叹岁月无情，使我对那童年玩伴难于复忆时，随手把盖子拔开，惊讶地发现里面有张已发黄了的纸。

我浑身颤抖不已，小心翼翼地把它取出来，轻轻打开。

一种幼稚，但不乏娟秀的字体。

“请记住我，不要忘了我。”

然后是她的名字。 □文/李富中



# 阳光下的季节

十二岁的阿杰，万里无云，千篇一律，百无聊赖，十分悠闲，一片空白。生命还只是生命，生活也还只是生活，简单的事物没有被人为地赋予任何超越其本身重量的砝码，混日子就是过日子。不过真正的速度是看不见的，你不知道什么时候风起云涌，什么时候日落月升，不知道什么时候花开成海，燕渡寒潭……十二岁的阿杰吃着冰棍坐在大院的露天电影院中看着《霸王别姬》里饰演程蝶衣的张国荣那意味深长的暧昧眼神时，想不到十几年后人人心中都有了一座断背山，更想不到之后回到家中一款本应用来打发时间的《幻想传说》会在悄然不觉中引领自己开始青春期的单程旅途。

从十二到二十，两个字的颠倒足以塑造一个全新的人，十二岁的阿杰无意间被《幻想传说》里那个清新的世界触动了敏感的神经，那次游戏的经历就像是朴树在歌中唱的：“我们路过高山，我们路过湖泊，我们路过森林，路过沙漠，路过人们的城堡和花园。我们路过幸福，我们路过痛苦，路过一个女人的温暖和眼泪，路过生命中满无止境的寒冷和孤独。”这段歌词在很大程度上纲领性地攻略了绝大多数RPG的流程，一个个讲述人生旅途的RPG。



阿杰的二十岁，像一个气球，忽上忽下，形式上虽然还漂浮着生命的轻，但是有限的容量也承载起责任的重。少年不识愁滋味，少女情怀总是诗。但在阳光依然灿烂的日子里，成长的烦恼这种有些“低龄向”的任性会突然间离你而去，取而代之的是生活那开始越发严肃的刻板面孔，对社会、对家庭，不再像从前那样可以理所当然地享受丰衣足食。曾经年少所享有的叛逆特权到此为止，就像散落的蒲公英，在一个阳光下的季节，洁白瘦弱的身躯顺应风的指向，在风尘中踏上旅途。几度秋凉、几度迷茫，弹指一挥间，岁月平视着紧蹙的眉梢下那追寻着价值与无价值的彷徨目光，那目光正试图在梦想与现实、嘈杂与平静间取得生活的平衡……

几天前，我刚刚完结了《深渊传说》，并像之前答应阿杰的那样，把一周目的通关记录和游戏盘给他带去。本来盘是他买的，因为买了不玩才落到了我的手里，反正当时闲着也是闲着，对于很久没有认真玩过传说系列的我来说这样的机缘倒也实在是受用得很。

刚走进阿杰家里，就听见音箱中传出的宣泄声。寻声看去，显示器里正播放着涅磐乐队的MV，显示器前的阿杰披散着一头长发摇头晃脑，就像《深渊传说》的开始阶段那个不懂事的路库，目中无人，欣欣然而自以为是。“以前没见你看过这张盘，新买的吧?”我随便问问。

阿杰什么也没说，只是甩给我一个“欠抽”的表情，因为和他很熟，所以我知道他的意思是要表达心中不可名状的悲伤和苍凉——当然是装出来的。他一听涅磐就会这样，只不过年纪尚轻，平时日子过得也是凌乱琐碎的鸡毛蒜皮与吃喝玩乐的红男绿女，至于说悲伤和苍凉这种由内而外的酷，Snake那样的型男用用倒也罢了，实在不适合阿杰。

“给你盘。”我拧小了音量。下意识地捋了一下自己的头发，才想起来之前我的头发也和阿杰一样长，前两天刚刚理完发，还真是有点不习惯。

“好玩吗？”真是个没有创意的问题。说完他又将音量调高了巨多分贝，显然他不是真的想要答案。

十年的时间，对于“传说”这样一个意味深长的辞藻来说似乎有些稚嫩，作为十周年的纪念作品，《深渊传说》将人设的使命又一次交到了藤岛康介手中，仿佛又回到了梦开始的地方。藤岛笔下的人物，尤其是所表现的女性角色，能让观者真切地感受到他是用一种尊重的态度表达着对一位位女神由衷的赞美：外表清新淡雅的和谐之美，言行中幽默可爱的生活之美，以及情感上坚强温柔的内心之美。真宫寺樱、贝露丹迪，直到《深渊传说》中的缇雅，都将这三种美结合得完美统一，感染着每一个人。最重要的是，藤岛笔下的女性角色没有被掺进登徒子的庸俗本性而在局部进行毫无意义的视觉夸张，她们具有的是一种亲切又不失坚强的独立性，这在如今H倾向不断加深的ACG界算得上是难能可贵了。

就像是这款《深渊传说》，经过第一个十年的积累，风格与系统早已自成一派。没有刻意的华丽与煽情，没有标新立异、语不惊人死不休的张狂，没有国民级的夸张销量，不必像FF那样承受不成功则成仁的巨大压力，也不必像当年的莎木一样被放上左右主机命运的胜负天平。十年的时间，算不上很长，既不曾红到骇人听闻，也不曾寂寞无人来问，这让传说系列有了一种超然的心境，好似在惊涛骇浪的江湖边泰然处之的世外高人。在《深渊传说》的游戏初期，一切都显得不温不火，随着情节的起承转合，系统的步步深入，隐藏要素的细致探索，你自然而然便融入到了作品沁人心脾的亲和力中，不知不觉达成了一种优雅的平衡。就像是藤岛笔下的人物一样，初看之下没有DOA那一颗颗重磅性感炸弹引爆的冲击力，只有当你放下浮躁，才能融入这清澈的泉水中体会恰到好处的平静。有时想想，不光是游戏，心态一旦招惹浮躁，本应自由的就被歪曲成以下犯上的，本应纯洁的就被污染成唯利是图的，而本应理所当然的则被夸张成高山仰止的。

就像是被阿杰奉为神明的涅磐乐队，该乐队灵魂，主唱柯特·科本已于多年前饮弹自尽——悲惨的童年生活，高超的摇滚乐天赋，再加上疑点重重的死亡，使其早已成为无数反骨青年心中屹立在主流社会与朋克文化之间永恒的精神图腾，其头像在T恤衫上出现的频率丝毫不亚于拉丁美洲革命领袖、为全世界向往自由的人们所崇拜的——切·格瓦拉。对于阿杰这样一个宣称：“活，就要活得另类”的人来说，肯定无法逃脱心甘情愿被涅磐乐队洗脑的命运，于是便在进入大学的第一天起就蓄起了长发，并与他所谓的“无聊生活”彻底决裂，坚毅得有如逃离封建家庭的五四青年。

这时，好像是要和我说点什么，阿杰调小了音量，咆哮变成了小声的咆哮，“这么快就通关了？以你的习惯还真少见啊。”

“可能是太吸引人了吧。不过估计不适合你。”

“为什么？”

“这我在上面写过了，回头自己再去看。”

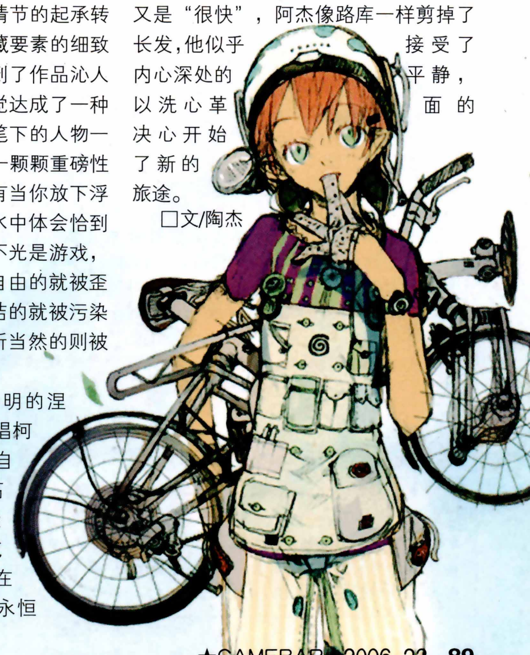
“什么态度，当年要不是我发现这个系列，那时的你就会错过《幻想传说》了。”

“我觉得自己更多的时候是在看，手柄始终被你霸占着。”

可能是不愿被提起旧事，阿杰转动起音量调节钮，希望用音乐淹没我的抱怨。只是他的目的没有达到，柯特科本一反常态，竟唱起了一首旋律悠扬的歌曲——《阳光下的季节》。因为阿杰也是第一次听，所以也显得有些意外。虽然歌声中还有些淡淡的哀伤，词也有些伤感，但是MV中因颗粒感浓重而显得有些古旧褪色的画面却也传递出几分回忆的温馨，加上科本那去除掉了愤怒和痛苦的磁性嗓音，仿佛娓娓道来的抒情诗……

很快，阿杰也将《深渊传说》通关，只是并没有使用我的一周目记录。然后又是“很快”，阿杰像路库一样剪掉了长发，他似乎接受了内心深处的平静，以洗心革面的决心开始了新的旅途。

□文/陶杰



# 郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

**商家信誉星级鉴定说明** ①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。 ③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

## 游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年11月30日。

**广告阅读图例**

**价格**
（单位:元）
**调查地点**
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

| PS2 7万系列 | | PSP | | NDS | XBOX360 | 小神游SP | NDS LITE | XBOX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | |  | |  |  |  |  |  |
| 1200 上海报价 | 1180 皇金荣新蜂 | 1390 普通（1.5版） 北京鼎好 | 1390 普通 1580 豪华 南京阿童木 | 850 北京鼎好 | 2790 山东报价 | 680 北京报价 | 1080 武汉夏源 | 1400 北京报价 |
| 1100 北京鼎好 | 1160 山东报价 | 1480 普通 1650 豪华 上海报价 | 1420 普通 1600 豪华 山东报价 | 880 上海报价 | 2750 皇金荣新蜂 | 680 上海报价 | 1180 上海报价 | 1400 上海报价 |
| 1180 广州报价 | 1200 成都报价 | 1400 普通 上海报价 | 1400 普通 广州报价 | 880 广州报价 | 2750 上海报价 | 680 广州报价 | 1180 山东报价 | 1400 广州报价 |

| NGC | GBM | PS2记忆卡 | M3 LITE | 1G记忆棒 | SC震动卡 | PS2手柄 | 家用机软件 | 掌机软件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 900 北京报价 | 700 北京报价 | 120 北京报价 | 390 北京报价 | 210 北京报价 | 190 北京报价 | 150 北京报价 | 主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂 | NDS 口袋钻石/珍珠 380元 北京报价 |
| 880 上海报价 | 700 上海报价 | 120 上海报价 | 390 上海报价 | 180 上海报价 | 190 上海报价 | 150 上海报价 | 360 战争机器 360 元 北京报价 | PSP 皇牌空战X 320元 上海报价 |
| 920 广州报价 | 700 广州报价 | 120 广州报价 | 390 广州报价 | 220 广州报价 | 190 广州报价 | 150 广州报价 | 360 战争机器 360 元 上海报价 | PSP 皇牌空战X 320元 广州报价 |


## 北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ5系全新标配1450−2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线++支架+8M记忆卡+游戏（自选）+全兼容直读 1200元
★PSP豪华超值套装：双锂电池+座充+线控耳机+挂绳+USB 线+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒 1980元 (1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM600余种) ★NDS日版、港版、彩版、美版全新标配1050−1260元
★XBOX日版、港版、美版、台版、韩版全新标配1450~1980元
★GBASP 神游豪华行货加亮版 650元 ★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜+读卡器 1600元 ★XBOX360 2750~2950 ★以上机种均有限定版全新标配1080~28000 ★各种烧录卡、记忆棒均有现货
★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★本店大量收购PS主机
★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。 ★本店PS3第一时间到货，欢迎来电垂询。
★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110 ★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶 ★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号 电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038
好消息：本公司已成为神游公司在北京大中电器指定产品经销商，并首批进入中塔、团结湖店、宜家大中店，优惠多多，欢迎光临！本店招男女导购若干名，有意者请持个人简历到海龙店面试。

## 北京鼎好信诚游戏精品店 本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询
★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+32M记忆棒：1490元 ★行货iDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1120元
★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2750元
★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元
★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元
★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1600元
★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元 ★GBASP套机原装锂电池+电源+液晶屏幕+防震套+耳机+镜面+GBA卡带 750元 ★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典电影光盘（40张）：160元 ★PSP最新下载游戏8张（包含所有最新游戏）：60元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元
★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）
★二手蓝色日版NDSL：锂电+电源+充电器 900元（九成新，可玩下载游戏)
★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

## 武汉夏源电玩 提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的"诚信、健康、维权示范单位"称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。
★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027—82774106
★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号
★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

## 南京阿童木电玩专卖 本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP普通：1380元 豪华：1560 NDSL：1150元 PS2 7万系：1050元 XB360主机：2720元
★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025−83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理 ★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

# 次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS




广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

## 06年标准掌机典藏

■定价:24元　　11月6日出版




最新口袋游戏推出啦，《口袋迷》本辑特别奉上独家超深度研究，同时还有隐藏要素大揭露，不可错过！除此以外，本期赠送超精美口袋神奇徽章以及皮卡丘造型记事本，绝对独家！还有正版游戏大抽奖哦！

## 口袋迷(6)

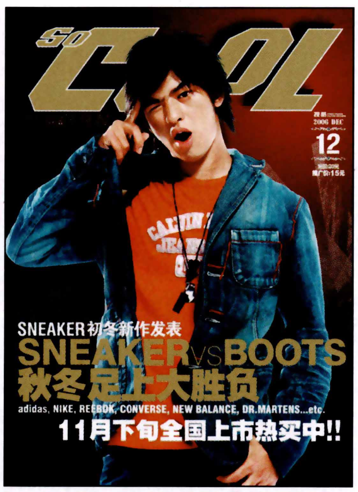
■定价:18元　　12月1日出版




全面改版，栏目形式更加多样化，贴近国内十周年纪念RAH综述，敢达模型上市一手资讯。口袋妖怪语、飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话、死亡游戏、李小龙12寸可动、幽灵骑士，全方位满足你对玩具的挑剔胃口。

## TOYS(10)

■定价:9.80元　　12月上市




跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流巅峰。秋冬季最新服装服饰潮流强势推出。最酷的内容，最新的鞋款，销量期期上涨。

## SO COOL 2006年第(12)期

■定价:15元　　11月下旬上市




游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

## 最终幻想XII完全攻略本(豪华版)

■定价:24.80元(最后机会)　　接受邮购




67期全新登场，充实的内容只需5.80元，总力特辑口袋妖怪最终BOSS列传，带您领略经典游戏角色的风采。大作攻略充实，暴风传说、漫画英雄、星之卡比，应有尽有。

## 掌机迷67期

■定价:5.80元　　11月18日出版




《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

## 口袋迷(5)

■定价:18元(最后机会)　　接受邮购




集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

## 鬼武者 幻魔戏本

■定价:19.80元　　接受邮购

| | |
|---|---|
| **电子游戏软件** | |
| 2006年第1～23期 | 9.80元 |
| **动感新势力** | |
| 27～29、34、36、38～45期 | 9.80元 |
| 43、45期DVD豪华版(44期已售完) | 15.00元 |
| **电子天下・掌机迷** | |
| 第51～67期 | 5.80元 |
| **SO COOL(搜酷)** | |
| 创刊秋季、冬季 | 15元 |
| 2006年1～12期(3期已售完) | 15元 |
| 口袋迷(6)(新) | 18元 |
| 06年标准掌机典藏(新) | 24元 |
| 口袋迷(5) | 18元 |
| 声优写真志 | 19.80元 |
| 游戏批评06春、夏、秋季号 | 12元 |
| TOYS第(1～10)期(5期已售完) | 9.80元 |
| 鬼武者 幻魔戏本 | 19.80元 |
| 最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会) | 24.80元 |

注：口袋妖怪钻石珍珠攻略本、SOS团活动全记录已售完

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



在Rockstar最新的作品《恶霸》中，你将扮演一个十五岁的叛逆少年吉米，来到陌生的布尔沃斯私立中学。在这里你将结交很多新的朋友，当然还有许多敌人……你如何在帮派林立的校园中立足？你能否取得大家的尊重？这些都要你自己来回答。

# BULLY

□文/荇菜

| PS2 | 本刊译名：恶霸 | | | | TEEN |
|---|---|---|---|---|---|
| | ROCKSTAR | 39.99美元 | 2006.10.17 | | |
| 动作 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 24KB | |

# 吉米·霍普金斯，十五岁少年的校园生活

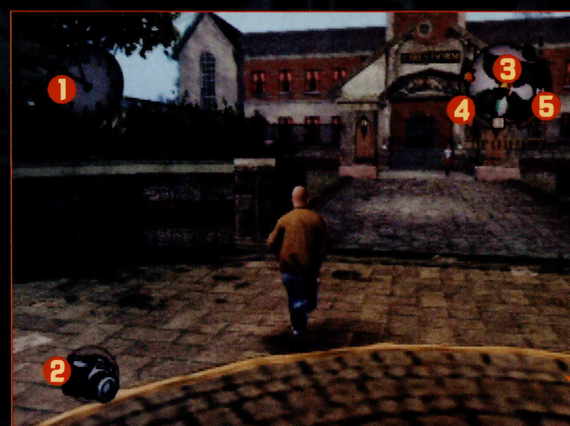
| 基本操作 | |
|---|---|
| 左摇杆 | 人物移动，按下则为向后看的视角 |
| 右摇杆 | 视角调整，按下则为下蹲 |
| □键 | 攻击 |
| ×键 | 加速跑 |
| ○键 | 跳跃 |
| △键 | 调查、开门、特殊动作 |
| 十字键上 | 视角拉近 |
| 十字键下 | 视角复原 |
| 十字键左 | 显示当前可以触发的附加任务 |
| 十字键右 | 显示当前可以触发的主线任务和支线任务 |
| L1键 | 锁定目标 |
| R1键 | 使用武器 |
| L2键/R2键 | 切换道具 |

注：主角使用交通工具时的操作方法请参看后文的相关部分。

| 地图上的图标 | |
|---|---|
| 五角星 | 当前可以触发的任务。 |
| × | 正在进行的任务的目的地或者目标对象 |
| 书本 | 存盘点 |
| 铃铛 | 上课地点 |
| 红点 | 学校管理员/警察 |
| 向上的三角 | 目标位于主角水平高度以上 |
| 向下的三角 | 目标位于主角水平高度以下 |

**麻烦槽**

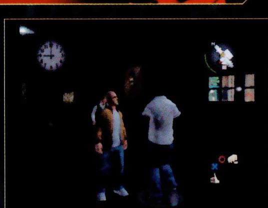
当主角进行一些违反学校规定的行动时，麻烦槽就会增长，此时学校的管理员（如果在学校外，则是警察）就会开始追击主角。要注意的是，只要进行了违反规定的活动，不管有没有被人看见，麻烦槽都会增长。



①当前时间，游戏中一分钟大约相当于实际的一秒 ②主角当前所装备的武器道具。③小地图。当前的任务目标和其它各种显示在这里 ④主角的体力槽 ⑤主角的麻烦槽

## 锁定和交流

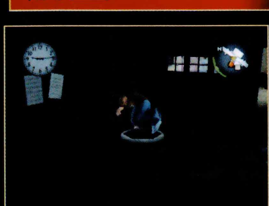
按住L1键就能锁定附近的人物（在战斗的时候也可以进行防御）。锁定人物之后，就可以用不同的方式与对方交流。此时屏幕右下角会显示各个按钮所对应的交流方式，根据目标人物不同，可选的交流方式也不同。各种交流方式会以不同的图标表示出来。例如向上的拇指图标表示友好、赞赏、帮助等含义；向下的拇指图标表示挑衅、反对等含义；黄色的圆形图标表示道歉；拳头图标表示恐吓。在战斗中当对手的体力不高时，还会出现红色的拳头图标，表示侮辱，此时可以对他使用特别的“侮辱技”，让他失去战斗能力。根据情节发展，在某些特殊场合下还会出现其它的交流方式，例如送礼物、亲吻等等。



↑选择不同的方式与人交流。

## 藏匿

当主角的麻烦槽上升之后，就会遭到学校老师、管理员或者警察的“追捕”，此时在垃圾桶、衣柜等可以藏身的地方附近按△键就能在里面藏起来。当主角脱离追捕者的视野范围之后，麻烦槽就会慢慢下降，等到麻烦槽降为零之后就可以大摇大摆的走出来了。



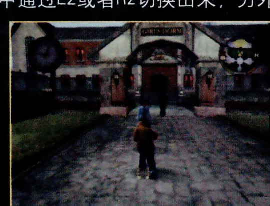
↑垃圾桶是很好的藏身之处。

## 使用交通工具

除了步行之外，游戏中还有滑板和自行车两种主要的交通工具。

滑板：在游戏的第一章完成Defend Bucky这个任务之后就可以得到滑板，滑板最大的优点是可以作为一种基本道具随身携带，并且可以随时取出。即使主角被管理员或者警察抓住而被没收了其它的道具，滑板也仍然会被保留下来。滑板可以在道具菜单中通过L2或者R2切换出来，另外如果同时按下L2键和R2键也能直接取出滑板。踩滑板的时候按×键是蹬地加速，按□键刹车，按○键是跳起（按住一段时间后再松开可以跳得更高些）。不过滑板在转向时稍微有些难以控制。

自行车：在游戏中完成第一节机械课之后就能在车库中获得自行车，而游戏里还有很多地方也可以找到停放着的自行车。在自行车附近按△键就能骑上去，骑自行车时按住×键可以向前行驶，连按×键可以加速，□键是刹车/倒车，○键是跳起（按住一段时间再松开可以跳得更高），L1/R1键分别是向左和向右攻击。骑自行车的时候也可以装备武器，使用的方法和步行的时候类似，也是用L1锁定敌人，然后用R1使用武器。





↑滑板和自行车是两种最主要的交通工具。

## 存盘点

游戏初期，男生宿舍内主角自己的房间是唯一的存盘点。在书桌前可以存盘。晚上7点之后可以上床睡觉，到第二天早上8点醒来。房间中还有衣柜，可以更换服装。此外，在游戏流程中得到的各种奖励道具也可以在自己的房间中获取。随着游戏流程的进行还能获得其它的存盘点。要注意的是每晚的11点是熄灯时间，如果11点还没有回宿舍、被学校管理员抓住的话，就会被强行送回宿舍睡觉。而如果一直到凌晨2点还没有上床睡觉的话，主角会过于疲倦而在当前所在的位置睡着。



## 搏斗

搏斗时L1键是防御（同时也会锁定离你最近的一个敌人）。□键是出拳攻击，△键是搂抱。抱住对手之后可以按□键继续攻击他，或者按○键将他推倒在地，然后骑到他身上按□键攻击。被对手抱住的时候可以连按△键挣脱，此外，当对手持有武器的时候也可以按△键夺过来。通过Hobo's Training Mission的支线任务以及体育课的课程，可以学会新的搏斗技巧。对手体力低时可以使用侮辱。



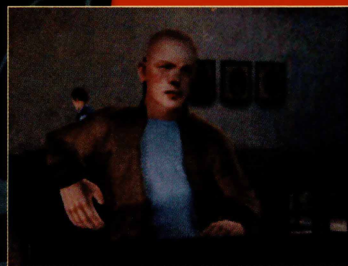
↑当然，打架是家常便饭。



©2006 ROCKSTAR GAMES .All Rights Reserved.

既然是上学，每天当然少不了要上课了。每天上午的9点至11点30分，以及下午的1点至3点30分是上课时间。课程安排是以3天为一个周期循环的。每门课程都有5个等级，要完成某个等级的课程才能进入下一个等级，完成每个等级的课程都可以让主角获得一种新能力。如果没有顺利通过某一门课程，或者是逃课了而没有去上课，也不用担心以后没有再学习的机会系。等到3天之后下一次上课时间仍然可以修习这门课程，直到通过这个等级为止。

如果在上课时间30分钟之后仍然没有赶到教室，则会被视为逃课者，此时麻烦槽会保持一定的增加幅度，学校的老师和管理员发现主角之后就会试图抓住他并且强制将他送到教室。不过只要在下课之前的任何一个时间来到教室，都可以正常上课。

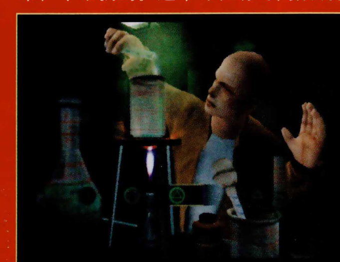


# 课程CLASSES

## 化学 Chemistry

化学课的内容是做实验，而实际的操作方式类似于《太鼓达人》之类的音乐游戏，就是按照屏幕上的图标提示，输入正确的按键。随着等级的提高，需要用到的按钮会越来越多，使得难度逐渐增大。不过总体来讲化学课程是很容易的，如果你经常玩此类游戏的话，应该不会有任何问题。

| 等级 | 获得能力 |
|---|---|
| 1 | 可以在宿舍中的操作台上制作鞭炮 |
| 2 | 可以在宿舍中的操作台上制作臭气弹 |
| 3 | 可以在宿舍的操作台上制作痒痒粉 |
| 4 | 可以一次制作出最大量的道具 |
| 5 | 可以无限制次数地使用操作台（以前是每天最多一次） |



↑化学课的内容比较简单，有些类似于音乐游戏，按节奏输入正确的按键即可。

## 英语 English

英语课的内容根据老师给出的字母，拼写出尽可能多的英文单词。

◆等级1

题目：L E W M L O

答案：MEW、OWL、WOE、LOW、MOW、OWE、ELM、WELL、MOLE、MEOW、MOLL、MEWL、MELLOW

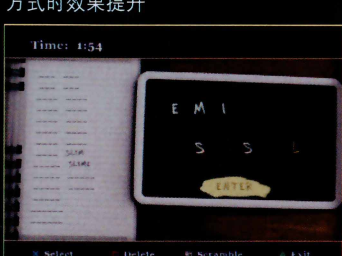
获得能力：对别人使用“道歉”的交流方式时效果提升

◆等级2

题目：H S G F T I

答案：FIG、FIT、SIT、HIS、HIT、IFS、ITS、FIGS、FITS、FISH、FIST、SIGH、SIFT、HITS、GIFT、GIST、THIS、FIGHT、GIFTS、SHIFT、SIGHT、FIGHTS

获得能力：对别人使用“嘲讽”的交流方式时效果提升




↑英语课的内容就是“拼字游戏”。

◆等级3

题目：E M I S S L

答案：ELM、LEI、LIE、MIL、ELMS、MISS、MISE、MESS、MILE、ISLE、SEMI、SLIM、LIME、LESS、LEIS、LIES、MILES、ISLES、SLIMS、SMILE、SLIME、LIMES、SMILES、SLIMES

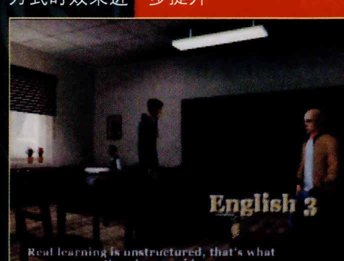
获得能力：有轻微的违规行为时可以通过道歉获得管理员的原谅

◆等级4

题目：R A N Y C O

答案：RAN、RAY、ANY、ARC、NAY、NOR、CON、CAN、CAR、CAY、COY、OAR、YON、ORCA、CYAN、CORN、YARN、RACY、ROAN、NARY、CORNY、RAYON、CARNY、CRONY、ACORN、CRAYON

获得能力：对别人使用“嘲讽”的交流方式时效果进一步提升




◆等级5

题目：G A E D R G

答案：AGE、RED、ARE、RAG、EAR、DAG、GAD、GAG、RAD、EGG、AGED、DARE、DREG、DRAG、GAGE、RAGE、DEAR、READ、EGAD、GEAR、RAGED、GRADE、DAGGER、RAGGED

## 艺术 Art

艺术课的游戏方式是控制光标在画纸上画出封闭的区域，区域内的图片就会被打开。整张图片打开80%以上时就可以通过了。在这个过程中还会有一些“敌人”来进行干扰，同时也有一些有特殊功能的道具。课程的等级越高，敌人数量越多，速度越快。

| 等级 | 获得能力 |
|---|---|
| 1 | 可以送女孩礼物并且和她接吻，接吻可以增长25%体力值 |
| 2 | 可以送女孩礼物并且和她接吻，接吻可以增长50%体力值 |
| 3 | 可以送女孩礼物并且和她接吻，接吻可以增长75%体力值 |
| 4 | 可以送女孩礼物并且和她接吻，接吻可以增长100%体力值 |
| 5 | 不用送礼物就可以和女孩接吻 |

敌人

橡皮擦：它们只能在没有打开的区域移动。如果在你划线的过程中它们经过你所划的线，那么你就失败了。

剪刀：它们只能在已经打开的区域边缘移动。如果被它们碰到你的画笔，那么你就失败了。

红色橡皮擦：它们碰到任何东西都会爆炸，波及到周围一定的范围。

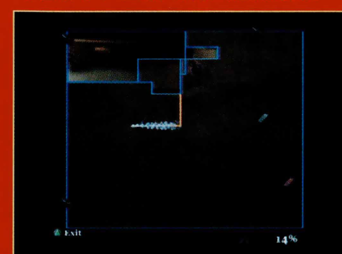
道具

绿色拇指：提升你的画笔速度。

蓝色箭头：让你的画笔移动反向

黑色炸弹：炸掉画面上所有的敌人

绿色的手：让敌人的移动速度变慢




↑艺术课的内容有些类似于很早以前的一种街机游戏，不过系统稍微有些改进。

## 体育 Gym

体育课程有两种：摔跤和躲避球。摔跤较为简单，按照屏幕上的提示输入按键即可，对手不会还手。

躲避球的规则则稍微复杂一点。参加游戏的人分成两组，每组4个。游戏开始的时候，每方都有1个人站在场地外，3个人站在场地内。当前持球的一方（进攻方）用球投掷对方场地内的队员，而躲避的一方（防守方）可以选择躲开球或者接住球。如果防守方的队员被球击中，而没有接住球的话，就要站到场地外去。当某一方的所有队员都被打到场地外之后就失败了。

| 等级 | 课程 | 获得能力 |
|---|---|---|
| 1 | 摔跤 | 学会新的格斗技能 |
| 2 | 躲避球 | 使用武器的能力提升 |
| 3 | 摔跤 | 学会新的格斗技能 |
| 4 | 躲避球 | 使用武器的能力提升 |
| 5 | 躲避球 | 使用武器的能力提升 |

## 机械 Shop

机械课程上要做的是修理自行车，实际上就是按照屏幕上的图标提示输入正确的按键。与化学课不同的是这里加入了左摇杆的旋转，而且还需要连打按键。在以下的课程说明中，“顺”或者“逆”是指旋转左摇杆的方向，□〇△×则是指连打相应的按键

| 等级 | 课程 | 获得能力 |
|---|---|---|
| 1 | 顺、×、逆 | 在车库中增加BMX自行车 |
| 2 | 顺、□、×、逆 | 在车库中增加Retro BMX自行车 |
| 3 | 顺、×、顺、□、逆 | 在车库中增加Green Racer BMX自行车 |
| 4 | 逆、×、顺、□、〇、顺 | 在车库中增加Blue Bomber BMX自行车 |
| 5 | 〇、△、顺、×、逆、□、〇、逆 | 在车库中增加Flame Job BMX自行车 |

摄像Photography

摄像课程要在完成第二章的“Hattrick vs Galloway”任务之后才会开启。主要的内容就是按照老师指定的题目用摄像机去拍照。



◆等级1

题目：拍摄5校园里的五面旗子。旗子的位置会在地图上用黄色的×图案标示出来，不难找到。

获得能力：得到照相簿（可以存储5张照片到PS2记忆卡）

◆等级2

题目：随意拍摄三个学生。

获得能力：触发“年级手册”的附加任务。

◆等级3

题目：到城里拍摄流浪汉或者小狗的照片。目标会在地图上用黄色的×标示出来，不难找到。这个课程有时间限制。

获得能力：更大的照相簿（可以存储15张照片到PS2记忆卡）

◆等级4

题目：拍摄5张风景照片。目标会在地图上用黄色的×标示出来。这个课程有时间限制。

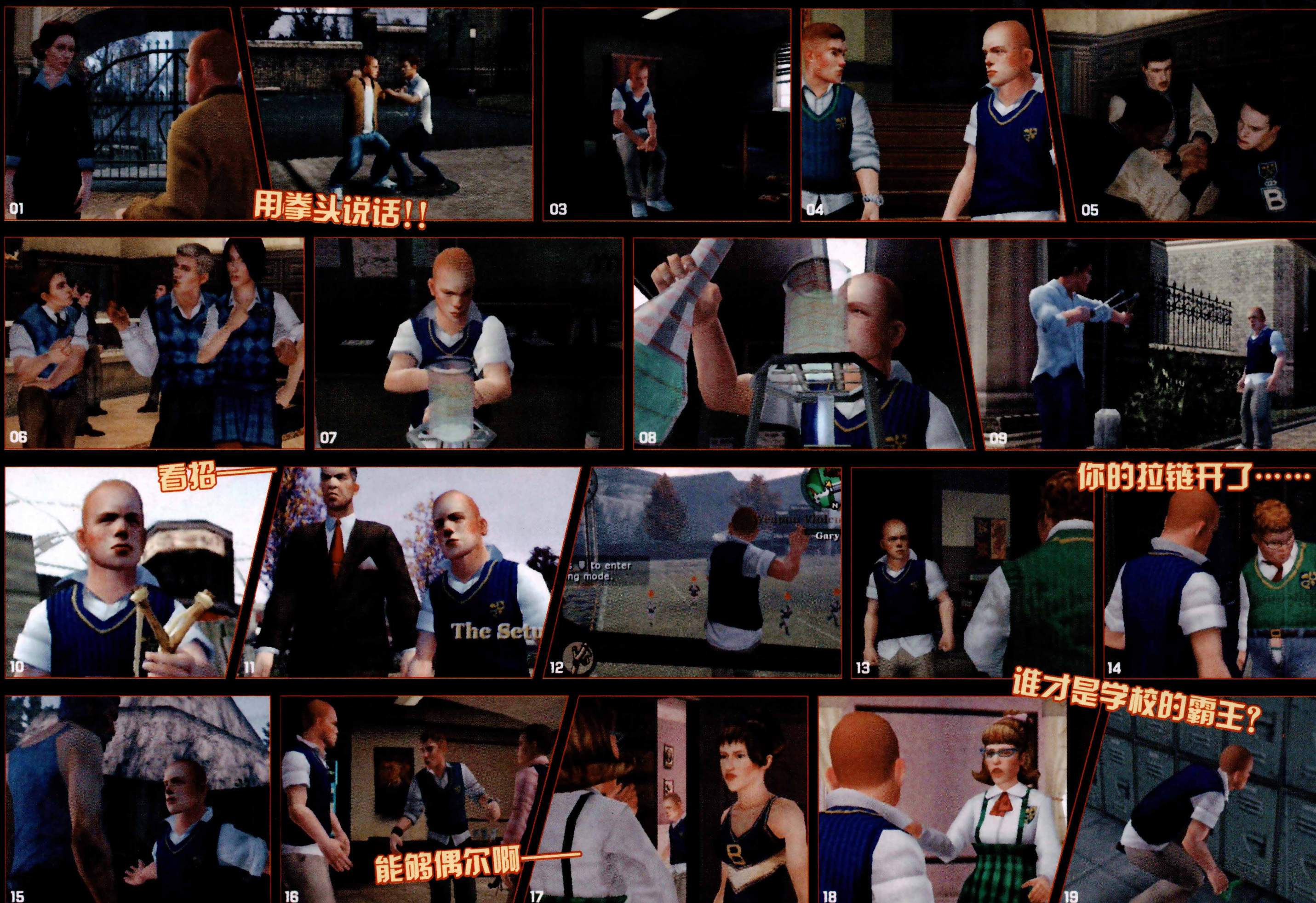
获得能力：获得数码照相机（更高质量的照片）

◆等级5

题目：到城里的游乐园拍摄指定的目标任务。这个课程有时间限制。

获得能力：在游乐园做游戏得到的奖券数量翻倍。

| 100%游戏完成度列表 |
|---|
| 收集全部75个橡皮圈（Rubber Bands） |
| 收集全部40张卡片（G&G Cards） |
| 打碎全部25个人偶（Gnomes） |
| 完成全部14场自行车比赛（Bike Races） |
| 完成至少30个求助任务（Errands） |
| 完成全部等级的修建草坪附加任务（Lawn Mowing） |
| 完成全部送报纸任务（Paper Route） |
| 完成拳击比赛附加任务（Boxing） |
| 完成全部3个游乐场比赛（Carnival Rides） |
| 至少在4个游乐场的游戏中获得最高分（Carnival Games） |
| 完成点球游戏的附加任务（Penalty Shots） |
| 完成接球游戏的附加任务（Keep Ups） |
| 完成所有课程的全部5个等级（Classes） |
| 完成所有街机游戏（Arcade Games） |
| 购买所有服装（Clothing） |
| 购买100罐饮料（Sodas） |
| 喝下500罐饮料（Sodas） |
| 在万圣节打碎所有的南瓜（Pumpkins） |
| 在万圣节打碎所有的墓碑（Tombstones） |
| 拉响20次火警（Fire Alarms） |
| 骑自行车100公里以上（Bike Riding） |
| 步行41.8公里以上（Walking） |
| 在课程中失败3次（Fail Classes） |
| 拍摄所有的年级手册照片（Yearbook Photos） |
| 赢得卡丁车比赛（Go Kart Race） |
| 打败隐藏的海盗（Secret Pirate） |




# 如果你被人欺负,那只能说明你太软弱!

## 01 Making New Friends and Enimes

### 主线任务1 Welcom to Bullworth

后续任务：This Is Your School

好吧，长话短说：我们的主角，脸上长满雀斑、满脑子都是桀骜不驯的念头、刚满十五岁的Jimmy Hopkins被他的母亲和继父送到了这所名叫Bullworth Academy的私立中学。Danvers女士把Jimmy带进了学校，并且告诉他去校长办公室和Crabblesnitch见个面。来到学校中央教学大楼二楼的办公室，见到校长Crabblesnitch，听了他一通训示之后Danvers女士让你回男生宿舍去换好校服。

按照地图上的指示来到男生宿舍门口，Jimmy被几个学生围住了。看来他们认为Jimmy是新来的，所以想要欺负一下。当然，Jimmy让他们尝了尝自己拳头的厉害。按照屏幕上的提示输入攻击指令，包括防御、用拳头击打、搂抱、和“侮辱”等等。进入宿舍之后Jimmy碰到了Gary，他一个劲地表示要和Jimmy做朋友，但是无论是他的神态还是说话的语气都似乎表明他不是什么善类。不管怎么说，在Gary的指引下找到饮料贩卖机，买瓶饮料喝了，这可以用来补充体力。接下来回到自己的房间，在衣柜旁边换好校服。接下来Jimmy还会认识胆小的Pete。

### 主线任务 2 This Is Your School

后续任务：Get To Class

回到教学大楼，你会碰到Gary。他会带Jimmy四处游览一番。首先会碰到大块头的Russell，跟他打架显然不怎么明智，这里要学会向他道歉，并且掏出点钱来让他满意。不过等Russell走了之后Gary就会怂恿Gimmy撬开他的衣柜。撬开衣柜之后也给Jimmy惹上了麻烦——被管理员给盯上了。赶快藏到垃圾桶里面吧。

混乱平息之后继续跟Gary四处游荡，在女厕所门口碰到了哭哭啼啼的Eunice，她说自己的巧克力被抢了，要求Jimmy帮她抢回来。到男厕所找到目标，把巧克力抢回来，然后回去交给Eunice，Jimmy会得到……一点“奖赏”。

接下来，Gary带Jimmy到食堂，介绍了一下学校里面的各色人等。然后上课铃响了，赶快去上Jimmy的第一堂化学课吧。课堂就在食堂隔壁。

### 主线任务3 Get to Class

后续任务：The Setup

来到化学课教室之后便开始上课了。课程内容很容易，Jimmy很快顺利完成了。(各种课程的详细介绍请参看后文)

### 主线任务4 The Setup

时间：8:00AM-7:00PM

后续任务：Slingshot

得到道具：Slingshot（弹弓）

声望：Bully-5

回到教学大楼门口，又被校长训斥了几句。接下来一个叫Davis的家伙无事生非的用弹弓打了Jimmy，火冒三丈的Jimmy马上追了上去。Davis在地图上用红色的×表示，如果被他落下太远的话任务就算失败了。途中还会碰到Davis的同伙的阻截，需要打倒他们才能继续前进。最后追到了Davis，他爬上了一堵矮墙继续向Jimmy射击。捡起地上的砖头或者垃圾桶向他砸过去，三次之后就把他打下来了，并且得到他的弹弓。

### 主线任务5 The Slingshot

时间：8:00AM-7:00PM

后续任务：Save Algie、A Little Help

声望：Nerd+5

Gary这家伙一肚子坏水，看到Jimmy得到的弹弓之后就怂恿他去“玩玩”。首先来到后院停放废旧校车的地方，用弹弓把校车的玻璃都打碎。然后来到橄榄球场，爬上场地边的一棵树，坐在树枝上，然后用弹弓把正在训练的运动员们一一打倒，接下来赶快跳下树来逃跑吧。

### 主线任务6 Save Algie

时间：8:AM-7:00PM

后续任务（必须已完成A Little Help）：That Bitch、Defend Bucky

酬金：$5

声望：Bully-10，Nerd+5

在图书馆碰到了Algie，这个胆小的家伙因为怕被人欺负所以不敢去自己的衣柜取书，他愿意付五块钱的代价雇Jimmy做保镖。带着Algie来到教学大楼，途中会有三个坏小子过来挑衅，当然是毫不留情地把他们打倒了。到教学大楼二楼之后（最好在下午下课之后来做这个任务，错开上课的时间，这样管理员和老师就不会来找麻烦），先带Algie到厕所，并且在他上厕所的时候把另外两个坏小子收拾掉。最后带Algie到他的衣柜旁边完成任务。

### 主线任务7 A Little Help

时间：8:00AM-11:00PM

后续任务：Hobo Training Missions

Gary又有鬼主意了。他听说学校后院住着流浪汉，所以想要去作弄一番。Jimmy、Gary和Pete三个人一起来到后院，从校车的门进去，来到另一边，找到了流浪汉Hobo。可是这个疯疯癫癫的家伙真的出现之后，Gary又被吓跑了。Hobo告诉Jimmy自己是个退伍军人，并且说如果Jimmy能帮他找来一些晶体管的话，他就会教Jimmy一些格斗技巧。既然如此那就去找找看吧。在附近的车库屋顶上就有一个晶体管，找回来给Hobo之后他遵照约定指导了Jimmy几招，确实还挺实用的！

### 主线任务8 That Bitch

时间：8:00AM-7:00PM

后续任务：The Diary、（必须已完成Defend Bucky）The Candiate

来到女生宿舍，看到Mandy抢走了Beatrice的笔记。Beatrice请求Jimmy帮她把笔记抢回来。开始行动之前，Gary建议Jimmy去弄个“臭气弹”顺便捉弄一下Mandy。来到图书馆前面找到Fatty，花一块钱向他买了个臭气弹（如果在此之前Jimmy身上已经带有臭气弹，则这一个步骤会被跳过。臭气弹可以在校园里某些角




# 我会用拳头来教训每一个欺凌弱小的坏蛋！

落找到，通过化学课第二级也能自己制造臭气弹）。然后来到体育馆，找到Mandy的衣柜，撬开之后拿出笔记并且把臭气弹塞了进去，小心不要被人看见了。完成之后马上躲到衣柜后面，看Mandy被熏得一个劲儿的呕吐。然后回到女生宿舍把笔记还给Beatrice。

## 主线任务9 Defend Bucky

时间：8:00AM–11:00PM
得到道具：Skateboard（滑板）
声望：Nerd+5

Algie告诉Jimmy，他的朋友Bucky去车库拿一些零件，但是很久都没有回来，也许是被人欺负了，所以他只好向Jimmy求助。迅速来到停放校车的地方，从旁边的小道进去找到了Bucky，他果然正在被两个坏小子围攻。把他们打倒，注意保护Bucky。然后再护送Bucky到车库里找到要用的零件，途中还会要打几架。注意如果对手有好几个人的时候，先给他们每人几拳，把他们的注意力吸引到Jimmy身上，防止他们去围攻Bucky。如果Bucky的体力降为零，任务就失败了。护送Bucky逃出来之后得到了滑板作为酬劳。

## 主线任务10 The Candidate

时间：8:00AM–6:30PM
得到道具：Super Slingshot超级弹弓
后续任务：Halloween
酬金：$10
声望：Jock–5，Nerd+5

Earnest正要竞选学生会的主席，但是很显然那些坏小子们不会让他如愿以偿。因此Earnest雇用了Jimmy作为保镖，防止别人在他的演讲当中捣乱。这里需要用弹弓击退来捣乱的人。想要顺利完成任务的诀窍是看好小地图，捣乱的人会在地图上用红色的图标表示出来。根据图标的形状判断出他们是在哪一层，然后迅速用弹弓瞄准把他们击退。如果动作慢的话他们会向Earnest投掷石块打断演讲，如果演讲被打断次数太多的话任务就会失败。完成任务后得到带有瞄准镜的超级弹弓，按十字键的上方向两次就能打开瞄准镜。）

## 主线任务11 Halloween

后续任务：Help Gary、The Big Prank、Character Sheets
得到道具：Skeleton Custome（骷髅服装）

万圣节到了！到宿舍的衣柜换上骷髅装，接下来当然是要去恶作剧喽。到院子里，蓝色的×表示提供恶作剧的学生。跟他们谈话并且接受恶作剧，恶作剧一共有六种，包括往人背后贴写有“踢我”的纸条；用鸡蛋、臭气弹或者痒痒粉砸别人、在别人附近放鞭炮、在别人经过的路上撒玻璃球等。完成其中五个就可以了。之后就能进入限定万圣节的附加任务。

## 主线任务12 Help Gary

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Russell in the Hole

看起来Gary正在计划一个什么“大事件”。跟他来到后院，打倒三个坏小子之后进入了地下室。首先拉下墙壁上的开关打开门。第二道开关在一个铁笼子里面，从右边的缺口跳进去拉下开关。第三个开关也在铁笼子里，用弹弓通过门上的窗口射击就能让开关拉下来了。第四个开关则需要蹲下身子从铁笼的缺口钻进去才能拉到。最后在锅炉房，用旁边的灭火器熄灭锅炉里面的火焰，让挡住出口蒸汽停下来，来到最后的目的地。

## 主线任务13 Russell in the Hole

Gary根本没打算过要跟Jimmy做朋友，他带Jimmy来这里只是为了挑拨Russell跟Jimmy打架而已。Russell其实不难对付，一般只要持续地攻击他，他就没有什么还手的机会。要注意的是当他蹲下身子之后会猛冲过来，这时候一定要绕着圈加速跑动（连按×键）才能躲开，并且让Russell撞到墙壁上。如果被Russell抓住就要赶快按△键挣开。打倒Russell后Jimmy向他解释清楚了Gary的阴谋，两个人的误会消除了，Russell也答应以后不再欺负弱小。

## 支线任务1 Hobo Training Mission

完成“A Little Help”之后就可以搜集晶体管交给Hobo，然后向他学格斗技巧。找到晶体管之后Hobo的位置就会用字母H标示出来，表示可以去找他了。晶体管位置的详细说明请参看后文。）

## 支线任务 2 The Diary

时间：7:00PM–11:00PM
酬金：$20

Beatrice告诉Jimmy自己的日记被数学老师没收了，央求Jimmy帮她拿回来。由于已经是晚上，所以不能从正门进入教学大楼。从教学大楼后面爬上高台，然后从梯子爬上去钻进窗户。进入教学大楼之后要留意正在巡视的管理员，不要被他们发现了。首先到数学教室看一下，但是门被锁住了。到别的地方去找找看吧。来到楼下的教师办公室，从抽屉中找到日记，回去还给Beatrice。

## 支线任务3 The Big Prank

时间：8:00PM–1:AM，仅限于万圣节晚上
获得道具：红色忍者服装

完成“Hallowen”之后就可以进行这个任务。首先跟Gray去抓条狗，并且打倒狗的主人。等Gary拿到想要的东西（最好别问那是什么！）之后，来到教学楼里，把刚拿到的东西放在办公室门口，然后拉响背后的火警铃……接下来，赶快跑回宿舍吧，别被抓住！

## 支线任务4 Character Sheet

时间：8:00AM–9:00PM
酬金：$10

Melvin要Jimmy帮忙找回他被抢走一些角色卡片（玩纸上RPG游戏用的）。这个任务很简单，无非也就是打几架，从坏小子们那里把卡片抢回来而已。有一个坏小子跑得很快，而且还会往地上撒玻璃珠，想要追上他得费一点功夫。不过由于他撒的玻璃珠引起不少麻烦，所以很快一些管理员也会加入追捕的行列——有管理员帮忙就容易多了。




## 02 Rich Kid Blues

### 主线任务1 Last Minute Shopping

时间：8:00AM—7:00PM
后续任务：Paper Route、Lawn Mowing、（必须已完成Hattrick VS. Galloway）Prep Challenge、Movie Tickets
酬金：$15

食堂老板娘Edna让Jimmy去城里取一些东西。先到校门口骑上她的自行车，来到城里后按照地图上的标示分别到三家店铺拿到货物，再到地图上B字样图标的汽车站，坐汽车回到学校，把东西交给Edna。

### 主线任务2 Hattrick VS. Galloway

时间：8:00AM—6:30PM
得到道具：Camera（照相机）

Hattrick威胁英语老师Galloway要向校长举报他酗酒。Galloway请Jimmy帮忙把他藏着的酒找出来交给Philips老师。第一瓶酒藏在食堂最里面的小房间里。第二瓶酒就在校长办公室旁边的奖杯柜子里，要打破玻璃才能拿到。第三瓶酒居然在女厕所。拿到后到校车附近交给Philips。

### 主线任务3 Movie Tickets

时间：8:00AM—8:00PM
后续任务：Carnival Date
酬金：$15　声望：Preps—5

在城里的电影院前面碰到了Pinky，她央求Jimmy帮她插队买票。首先偷走Gordo的自行车把他引开。然后和排在前面的Eunice说话，她想要一盒巧克力。按地图指示到附近的店里面买来送给她，然后把她带到附近的角落……最后是Trent和Kirby，只要走过去他们就会自动闪开了。

### 主线任务4 Carnival Date

时间：4:30PM—11:00PM
后续任务：Panty Raid、（必须已完成The Eggs）Race the Vale

去刚才买巧克力的店里买束鲜花，回到电影院把花送给Pinky，然后两人开始约会了。来到游乐场，Pinky说想要一个玩具熊，而玩具熊必须用10张奖券来换。奖券的获取方法是在游乐场中玩游戏赢到。

### 主线任务5 Prep Challenge

时间：8:00AM—1:00AM
后续任务：The Eggs
得到存盘点：Beach Clubhouse

这个任务中Jimmy需要赢得三场拳击比赛。□键是出拳，×键是闪避，R1键是防御。想要取胜有一个简单的方法：一直保持防御状态防住对手的刺拳，看到对方蹲下身子准备出重拳的时候马上按×键避开，然后抓住对手露出的破绽迅速反击。

### 主线任务6 The Eggs

时间：8:00AM—11:00PM
声望：Prep—10

首先要去城里的服装店买一件蓝毛衣（Aquaberry Vest）才能开始这个任务。Tad说要捉弄一下Hattrick老师，让Jimmy去买一点鸡蛋来。得到鸡蛋后按照地图上的指示找到Tad，不料Gary这个家伙又散布谣言说Jimmy说Tad的坏话，于是Tad和他的手下开始围攻Jimmy。赶快跑到屋子后面一道铁门旁。打倒有红色箭头指示的人得到钥匙，然后打开铁门逃跑吧。

### 主线任务7 Race The Vale

时间：8:00AM—11:00PM
后续任务：Beach Rumble
酬金：$15　声望：Prep—10

回到宿舍，听Pete说海滩上正在举行一场自行车赛。还等什么，赶快赶去吧。首先要弄到一辆车，宿舍门口就有。来到海滩上之后开始比赛，一路按照黄色图标的指示走就可以了，难度不大。

### 主线任务8 Beach Rumble

时间：8:00AM—11:00PM
后续任务：Weed Killer、Tad's House
声望：Prep—10

来到自行车店得到自行车赛的奖杯，但是随即就被几个家伙抢走了。追赶他们来到海滩上，他们之后把奖杯抢了回来。

### 主线任务9 Tad's House

时间：8:00AM—11:00PM
后续任务：Boxing Challenge
酬金：15　声望：Prep—15

来到城里的商店附近，看到Russell正在和店员干架，Jimmy赶快制止了Russell。店员告诉Jimmy，Tad和他的朋友们正在Tad家里玩，于是Jimmy叫上Russell一起去找Tad报仇。来到Tad家的大宅子前，然后往每一扇打开的窗户里扔进去一个鸡蛋。

### 主线任务10 Boxing Challenge

时间：8:00AM—1:00AM
后续任务：Dishonorable Fight
得到道具：拳击服装

Pete给Jimmy出主意说，想要彻底征服Tad那帮有钱公子哥儿，最好的方法是打倒他们中最强的一个：拳击手Bif。比赛的方式和Prep Challenge这个任务中是一样的。

### 主线任务11 Dishonorable Fight

后续任务：Cook's Crush、Nerd Challenge、Jealous Johnny
声望：Nerd+10、Prep+100

虽然打倒了Bif，但Derby和他的朋友们并不打算就此服输。这时候只有用拳头说话了，把他们都打倒吧。Derby这个家伙还挺难对付的，防御很严密。如果在此之前通过体育课和Hobo的训练学会了一些新的招式的话，会对这场战斗很有帮助。

### 支线任务1 Panty Raid

时间：7:00PM—2:AM　酬金：$30

在城里的色情杂志店门前碰到了体育老师，这个色鬼要Jimmy帮他去女生宿舍偷女生的内衣。从宿舍侧面的梯子爬进阁楼，然后从楼梯下去。要注意宿舍的管理员，小心不要被她发现了，否则会被赶出去。有一件内衣是在浴室里面，进去的时候注意不要让浴室里的女生看见，否则她会发出尖叫把管理员叫过来。收集到5件内衣之后回到学校门口找到体育老师。

### 支线任务2 Weed Killer

时间：8:00AM—9:00AM，11:30AM—1:00PM，3:30PM—7:00PM　酬金：$30

生物老师要Jimmy去把Derby家收藏的一棵盆栽弄死，这样他自己那株同样的盆栽就是独一无二的了。换上蓝色的毛衣再去理发店换个发型。然后按照地图上的指示混到公子哥儿们所在的大楼，在顶层找到盆栽。拿起盆栽旁边的喷雾枪对盆栽喷雾将其杀死。接下来打倒所有敌人离开。




## 03 Love Makes The World Go Around

### 主线任务1 Jealous Johnny

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Bait　酬金：$20
声望：Greaser+5

Johnny的手下过来找Jimmy，说Johnny要Jimmy帮忙。原来Johnny怀疑自己喜欢的女生Lola和另外一个男生Gordo混到了一起，要Jimmy拍下证据来。找到Lola和Gordo，不要靠太近否则会被他们发现。分别在Gordo送花给Lola、两人牵手以及接吻的时候拍下照片来。两人会反复做这三件事。然后把照片交给Johnny。

### 主线任务2 Christmas Is Here

时间：9:00AM–9:30AM
获得道具：小熊服装

这其实算不上一个任务。第三章开始之后的第二天就是圣诞节，此时学校广播会让Jimmy去一趟校长办公室。到办公室之后Danvers告诉Jimmy他的妈妈给他寄来了圣诞礼物——一件小熊毛衣。

### 主线任务3 Bait

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Glass House、Tagging、Wrong Part of Town　酬金：$20
声望：Prep–5，Greaser+5

Johnny决定报复一下Gordo。他让Jimmy把Gordo引到自行车场。首先在城里找到Gordo，他正和Buddy一起骑车游荡。打他几下，他便会开始追击Jimmy。把他带到自行车场，接下来当然是大打出手喽。

### 主线任务4 Tagging

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Greasers Challenge、（必须已完成Wrong Part of Town）Lola's Race
声望：Greaser–25，Prep+5

虽然Gordo是自作自受，不过好像Johnny的人做得太过火了一点。Harrington认为既然Jimmy已经是“少爷帮”的头领了，就该为Gordo说句公道话。于是Jimmy上街去刷一些激怒Johnny的标语。找到指定地点之后，根据屏幕上的提示，按×键以及推动左摇杆。一共要刷五个。

### 主线任务5 Wrong Part of Town

时间：8:00AM–11:00PM
酬金：$20　声望：Greaser–5，Nerd+5

Earnest告诉Jimmy说，Johnny又发现胖子Algie和Lola搞在了一起！首先到男生宿舍旁边找到正在被Johnny的手下围攻的Cornelius，救下他之后他告诉Jimmy要赶快找到Algie。然后到城里找到Algie和Chad，他们都被Lola迷得神魂颠倒。Jimmy让他们赶快离开这里，但Johnny的人还是追上来了。用弹弓阻击追兵，骑车逃回学校。

### 主线任务6 Lola's Race

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Tenements
声望：Greaser–20

Jimmy看到Johnny和Lola正在一起。看到Jimmy过来Lola又挑起事端，让Johnny和Jimmy来一场自行车赛。这场比赛跟以前的有点不同，因为对手们会攻击Jimmy，而且还有Johnny的手下设置路障。不管怎么说，赢下比赛吧。

### 主线任务7 Tenements

时间：8:00AM–11:00PM
后续任务：Rumble　酬金：$20
声望：Greaser–10

Lola让Jimmy帮忙把自己的一些东西从Johnny那里取回来。来到目的地之后从窗户爬进室内。要取的物品共有五件，但有些房间的入口被木栅挡住了。先不用去管它，沿着楼梯来到顶层，Jimmy会遇到Norton。他挥舞着一把大铁锤，跟他拉开距离，用弹弓对付他。打倒他之后拿起铁锤，这下可以砸开木栅了。收集全部五件物品之后再从出口离开。

### 主线任务8 Rumble

时间：8:00AM–11:PM
后续任务：Fighting Johnny Vincent

Johnny和Gordo两帮人为了Lola大打出手，要制止他们！首先一辆自行车，然后根据地图上的指示找到Peanut，追踪他来到目的地之后，询问他Johnny在那里。当然，要得到答案，必须使用一点武力。

### 主线任务9 Fighting Johnny Vincent

后续任务：Stronghold Assault
声望：Greaser+100，Nerd+10

任务开始的时候Johnny骑着自行车，并且有一根铁棍，无法直接攻击到他。首要的目标是站在四周废汽车上的五个Johnny的手下。用弹弓或者其它远程武器将他们击倒，这样Pete就可以进入控制台，开动磁力吊车，把Johnny的自行车和铁棍斗吸走。失去了武器的Johnny就没有什么可怕的了，只要你之前修炼了一些搏斗技能，就可以很轻松地把他击倒。

### 支线任务1 Cook's Crush

时间：8:00AM–5:00PM
后续任务：Cook's Date　酬金：$40

Edna要Jimmy去帮她弄点东西来，准备和化学老师Watts的约会。先到办公室偷来Philips老师的香水（先拉响火警把门口的人引开），然后去城里的垃圾桶里找到麻醉剂，以及买一块巧克力。

### 支线任务2 Cook's Date

时间：3:30PM–11：00PM　酬金$50

Edna知道学生们肯定会破坏她和Watts老师的约会，于是让Jimmy帮她清除掉障碍。来到指定地点之后爬到树上做好，并且准备好弹弓。学生们会从四周不断的出现，用弹弓把他们一一打跑。最后Edna终于得手，可怜的Watts老师……

### 支线任务3 Nerd Challenge

时间：8:00AM–7:00PM
获得存盘点：Nerd Hideout
获得道具：Bottle Rockets

这个任务的目的就是玩游戏，操纵相扑小人吃到屏幕上的食物以增长体重。达到1191磅以上就算胜利。食物有米饭、苹果、鱼等，而吃到腐烂的米饭、苹果核以及鱼骨头会损失体力，吃到河豚会减少生命值（共有3个生命值）。碰到其它的相扑小人会被撞飞。

### 支线任务4 Comic Klepto

时间：3:30PM–11:00PM
酬金：$30

有人从漫画店偷走了几本漫画书并且逃跑了，漫画店老板让Jimmy帮忙把书追




# 以暴制暴就是我心目中最信奉的座右铭

回来。骑车赶上去把小偷打倒，然后夺回漫画书回去交给老板就能得到酬金了。

### 主线任务5 Glass House

时间：3:30PM—7:00PM

Galloway老师求Jimmy帮他报复一下Hattrick。踩着滑板来到停车场，靠近Hattrick的汽车，然后按△键抓住汽车，跟着车来到Hattrick的家。你要做的就是尽量破坏各种设施，让屏幕上的“破坏槽”涨满。要注意一会儿警察就会出现，不要被他们抓住了。

### 主线任务6 Greasers Challenge

时间：8:00AM—1:00AM

得到存盘点：Greaser Hangout

很简单的任务，来到指定地点之后，将房间里面所有的对手都击倒。敌人共有六个，会分成两批出现。任务完成之后你可以得到这间房子作为新的存盘点。

## 04 A Healthy Mind In A Healthy Body & Other Lies

### 主线任务1 Stronghold Assault

时间：8:00AM—9:00PM

后续任务：Nerd Boss

声望：Nerd—100，Jock+5

现在那帮书呆子也和Jimmy有点过不去了。首先找到他们的几个人，揍他们一顿让他们吐露出Earnest的下落，然后按照地图上的指示一路杀过去。最后会碰到操纵着一架“机枪”的Earnest，必须射击机枪旁边的红灯让他停下来。然后夺取机枪对前面大楼的门不断的轰击，把门打开。

### 主线任务2 Nerd Boss

后续任务：Jock's Challenge、Paparazzi、Funhouse Fun

和Earnest的战斗，稍微有点难度。首先躲在柱子的后面避开Earnest的攻击，等他装填弹药的空隙马上走出来，用弹弓的蓄力攻击方式射击Earnest两边有红灯的轴承，命中几次后就能让铁架塌下来。然后Earnest会跑到另外一边。如此重复三个回合，终于把Earnest击落了。

### 主线任务3 Parapazzi

时间：8:00AM—7:00PM

后续任务：（必须已完成Funhouse Fun）Defender of the Castle

酬金：$25 声望：Jock—10，Nerd+5

Earnest出了个馊主意，让Jimmy去偷拍一些橄榄球拉拉队队长Mandy的“隐私照片”。先到体育馆给Mandy照张相，然后她会回宿舍。跟她来到女生宿舍，从侧面的窗户爬进去，躲开管理员，潜入浴室对Mandy淋浴的位置拍张照。最后等Mandy回到自己房间穿袜子的时候再拍一张，并且逃离女生宿舍。

### 主线任务4 Funhouse Fun

时间：8:00AM—11:00PM

酬金：$25 声望：Nerd+5，Jock—10

到图书馆开始这个任务后，尽快赶到游乐园。进入有Fun House字样的鬼屋，蹲下从通道进入，打倒两个橄榄球队员之后救出Fatty和Thad。然后在房间中找到开关放下梯子，带两人离开。接下来你要应付的是鬼屋里面的一些机关，并且要找到开关帮助Fatty和Thad两人也通过。这些机关的难度都不大，只是最后的迷宫稍微有些麻烦。只要耐心一点就能找到解开机关的方法，最后带两人逃离鬼屋。

### 主线任务5 Defender Of The Castle

时间8:00AM—11:00PM

后续任务Nice Outfit、Descretion Assured

酬金：$25 声望：Nerd+20，Jock—10

被激怒的橄榄球队员们开始攻击书呆子们的总部，要帮忙进行防守。由于这里有“爆裂枪”等强力武器，所以战斗应该不成问题。在第一道防线前战斗一段时间后会得到提示，回到总部前的“机枪”那里，用它把所有的橄榄球队员撂倒。

### 主线任务6 Nice Outfit

时间8:00AM—7:00PM

得到道具：吉祥物服装（Mascot Outfit）

后续任务：（必须已完成Discretion Assured）The Big Game

声望：Jock—10，Nerd+5

Earnest让Jimmy去把橄榄球队吉祥物的“公牛”服装弄过来。首先到球场找到吉祥物，不断骚扰他，让他的“怒气槽”涨满。在这段过程中其他的队员也会攻击Jimmy。接下来吉祥物会追Jimmy来到体育馆，打败他就可以拿到服装了。这里有点类似于Russell的战斗，要小心对方的撞击。

### 主线任务7 Discretion Assured

时间：8:00AM—9:00PM

声望：Nerd—5

Mandy向Jimmy哭诉说自己的照片被曝光之后心情十分差，Jimmy也觉得有些后悔，于是决定去把那些照片涂抹掉。按照地图上黄色的×标记找到照片，并且用喷雾剂把它们抹掉（类似于之前Tagging这个任务）。这期间的动作一定要快，否则Tad会不断地更新照片，让Jimmy徒劳无功。

### 主线任务8 The Big Game

时间：8:00AM—9:00PM

后续任务：Jock Boss

酬金：$25 声望：Jock—10

穿上吉祥物的服装并且学习他的独特舞蹈，每当碰到橄榄球队的人时就可以跳这段舞蒙混过关。接下来要找到5个“书呆子”帮的人，分别按照他们的指示对橄榄球队的队员进行恶作剧。每个恶作剧的内容都不是很难，这里就不一一说明了。完成之后就可以进入本章的Boss战。

### 主线任务9 Jock Boss

后续任务：Making A Mark

声望：Nerd +10，Jock+100

躲开对方扔来的“爆炸橄榄球”，然后把橄榄球捡起来扔回去，将Ted两边的人击倒。接下来Ted会向后退并且又有两个队员补充过来，重复以上的步骤。还要注意过来攻击Jimmy的敌人。最后Ted会逃跑，尽快追上去给他一拳就能把他打倒了。




# 想在布尔沃斯学院混吗？那就得听我的！

## 05 The Fall And Rise Of Jimmy Hopkins, Age 15

### 主线任务1 Making A Mark

时间：8：00AM－11：00PM
后续任务：The Gym Is Burning、Rats In The Library
声望：Townie+25，Jock－75，Greaser－75，Prep－75，Nerd－75

校园里所有的帮派都臣服在Jimmy手下了，在大家的煽动下他决定去市政府的大楼上刷一个自己的标记。按照地图的指示从大楼侧面爬上去，到顶层之后拿出喷雾剂刷好标记。当然，这个胆大妄为的行为让Jimmy的麻烦槽迅速增长了。接下来回到地面，尽快给自己的“杰作”拍一张照片，并且回到学校的男生宿舍。

### 主线任务2 The Gym Is Burning

时间8：00AM－9：00PM
后续任务：（必须已完成Rats In The Library）Finding Johnny Vincent
酬金：$30　声望：Jock+15

体育馆着火了，体育老师居然说是Jimmy干的。Jimmy只身进入火海之中。到更衣室的楼梯旁边找到灭火器，将体育馆里面的每一堆火都扑灭，并且从倒塌的架子下面把同学们救出来。最后按照Mandy的提示进入更衣室查看。

### 主线任务3 Rats In The Library

时间：8：00AM－9：00PM
酬金：$30　声望：Nerd+15

学校的图书馆里面闹起了鼠害，而大家居然将此归咎于Jimmy，看来只能当一次捕鼠英雄了。进入图书馆，消灭20只老鼠。这个任务十分容易，一边移动一边用弹弓射击即可以了。

### 主线任务4 Finding Johnny Vincent

时间：8：00AM－11：00PM
后续任务：Townies challenge、Revenge On Mr. Burton
酬金：$30　声望：Greaser+25

Johnny失踪了，有人说看见在精神病院附近看到他。Jimmy决定去查看一下。来到精神病院，正门无法进入，所以从右边的小路绕到后面，爬上一棵靠近围墙的树，借此翻过围墙。然后小心地避开守卫们进入室内，注意小地图上显示的守卫，在里面的房间找到Johnny把他救出来。

### 主线任务5 Revenge On Mr. Burton

后续任务：Smash It Up、Preppies Vandalized
酬金：$30

在城里Jimmy碰到了Zoe。她曾经是Bullworth学院的学生，遭到了体育老师Burton的性骚扰，而当她向学校告发之后反而被学校开除。她让Jimmy帮忙报复Burton。把Burton每天晨跑的公园里面的简易厕所都破坏掉，只留下指定的一个，这样Burton就不得不到这个厕所大便。趁他在里面的时候用推车把厕所从山坡上推下去……接下来就可以看到满身污秽的Burton气急败坏地跑回去了，实在是很有趣的景象。

### 主线任务6 Preppies Vandalized

时间8：00AM－11：00PM
后续任务：Busting In
酬金：$30　声望：Prep+15，Townie－25

来到城里体育馆的二楼，发现“少爷帮”的拳击赛奖杯都被偷了。他们怀疑是Jimmy或者Johnny做的。找到Johnny的手下证实了不是他们偷的奖杯，然后按照地图上的提示来到一间工厂，发现一些城里的混混正在往箱子里面装老鼠，看来图书馆的鼠害就是他们闹的。然后再沿着路线指示来到码头，用相机拍下一些混混正在焚烧奖杯的照片，回到体育馆出示证据。

### 主线任务7 Busting In

时间：8：00AM－11：00PM
声望：Townie+100
后续任务：Complete Mayhem

形势越来越糟糕，Jimmy被学校开除了，现在除了Pete之外没有人愿意帮助Jimmy，看来唯有找Russell帮忙了。来到Russell家，两人骑摩托车来到了工厂并且冲了进去。在工厂Jimmy找到了Zoe，她告诉Jimmy要弄明白真相就要找到混混的头目Edgar。这里要依次打开一些开关才能打开前进的通道，不过地图上都有提示，不难找到。在楼顶打倒Edgar的手下之后再追踪Edgar到工厂内部，一直来到底层开始和他的战斗。Edgar使用一根大铁棒，一定要用铁板来挡住他的进攻，等他喘息的时候再进行反击。战斗进入第二阶段之后再用铁棒把他击倒就行了。

### 主线任务8 Complete Mayhem

时间：8：00AM－7：00PM
后续任务Final Showdown

Edgar告诉Jimmy，原来所有的事情都是Gary在背后挑拨。此时Bullworth学员也已经陷入一片混乱。首先要按照地图的指示找到Russell，把他从警察手里救出来。接下来，Jimmy、Russell和Edgar等一行人回到了学校，学校里果然已经乱作一团，各个帮派之间都在大打出手。Jimmy决定找到各个帮派的首领，并且制服他们。在学校四处搜索，找到Earnest、Johnny、Ted和Derby，把他们一一收拾掉。Russell会跟随Jimmy并且帮他战斗。Jimmy险些被管理员抓住，虽然逃脱但是失掉了所有的武器。这时Gary出现了，追踪他来到工地，爬楼梯的时候注意左右闪避，躲开他扔过来的砖头，到顶层准备最后的战斗。

### 主线任务9 Final Showdown

声望：所有帮派声望+100

Jimmy和Gary在顶楼展开一场大战，此时Jimmy手中并没有任何武器。幸运的是Gary的实力并不怎么样，只要尽量使用已经学到的格斗技巧就可以轻松取胜了。最后Jimmy终于得到了所有人的认可，校园生活终于变得一片光明了。游戏的主线剧情到此结束，在其后的第六章中可以自由行动，完成之前没有坐过的支线任务以及其它小游戏，达到100%的游戏完成度。（限于篇幅，第四章和第五章的支线任务没有再加说明，大家自己尝试吧）



# TALES OF THE TEMPEST

□文/雪飞

| NDS | 本刊译名：暴风传说 | | | CERO A 全年龄对象 |
|---|---|---|---|---|
| | BANDAI NAMCO | 5040日元 | 2006.10.26 | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 1GB |

充满幻想的神秘大陆阿莱悟拉，因“兽人战争”而衰退了100年，“兽人战争”之后人类成为新的大陆主宰者，兽人从此分散到各地，并在迫害中辛苦度日，边境的小村庄非路恩也不例外……

虽然凯乌斯现在已经是15岁的大小伙子了，却从来没有离开过自己居住的村庄，甚至成为了其他小伙伴嘲笑的把柄，但是凯乌斯的父亲却坚持不肯带他一起出去。今天父子二人又提到了这个问题，父亲还是拒绝了凯乌斯的请求，不过现在凯乌斯却没时间跟父亲争论，因为与凯乌斯青梅竹马的小伙伴露碧亚已经在教会等候多时了。露碧亚不愧是与凯乌斯从小一起长大的玩伴，果然是对凯乌斯非常了解，刚一见面就一眼就看出来他刚刚和父亲争吵完，因此立刻出言安慰，遗憾的是凯乌斯毫不领情，非但不感激这温柔少女，还使用粗鲁的语言拒绝她的好意，完全不知道对女士应该温柔一些才对。露碧亚突然想到自己在明年的春天就要到首都进行修炼，就要离开凯乌斯，心中十分伤感，但这却是父母之命，绝对不能违抗。凯乌斯此时表现出了自己的男人风度，很温柔地安慰着身边的妹妹，并且答应一定会经常去看望她，露碧亚的心情才逐渐恢复。



一走到村口，便看到一名负伤的骑士步履蹒跚地走了过来，而这名士兵已经身负重伤，走了几步便昏倒在地。凯乌斯和露碧亚立即叫来父母帮忙，为昏迷的骑士治疗。骑士从昏迷中苏醒过来，自知伤势过重已是命不久已，将红色的结晶托付给凯乌斯，希望凯乌斯能将这块结晶运送到将纳交给大公，虽然路途遥远，而且自己从来没有离开过村庄，但凯乌斯却还是欣然同意。骑士见凯乌斯答应了自己的请求，终于松了一口气，再也不用忍受伤痛的折磨而安然逝去。凯乌斯取出红色的结晶后，发现结晶不断发光，随后竟然引来了大量的魔物。凯乌斯自然是立即走出房间与怪物战斗，并在村中与露碧亚和父亲会合。为了营救村民保护弱小，父亲突然变身成为野兽，消灭了来犯的魔物，而村民们却毫无感激之意，甚至禁止凯乌斯和父亲走出房间。因为人类和兽人之间百年战争的仇恨，大多数的村民们兽人只有仇恨和鄙视，哪怕是搭救自己的恩人，只要是兽人就是自己的敌人，这让凯乌斯觉得十分郁闷和不解。在房间内，父亲将事情的真相全盘托出，并告诉凯乌斯自己并非是他的亲生父亲，他的亲生父亲目前在阿莱悟拉王国首都将纳。

翌日罗米收到了消息，带领着僧兵进入小村，前来逮捕凯乌斯的养父。虽然村民大多都蔑视兽人，但还是有极少数村民对凯乌斯的养父非常同情，而露碧亚的双亲更认为不能出卖自己的救命恩人，因此拼命阻止罗米的行动，可惜毫无效果。为了保护凯乌斯和露碧亚不受伤害，凯乌斯的养父命令两人立即逃离村庄，自己一个人独自对抗罗米和僧兵。离开村庄后凯乌斯和露碧亚担心亲人的现状，因此违反了养父的命令，偷偷返回了村庄。

从露碧亚家门外，凯乌斯看到了残忍的一幕：因为露碧亚双亲阻拦罗米迫害养父，她竟无情地将露碧亚双亲杀害，而她这次的目的并非只是要逮捕凯乌斯的养父，还要夺取凯乌斯手中的红色结晶。更让人难以接受的是，罗米竟然把露碧亚双亲之死栽赃给凯乌斯的养父。虽然凯乌斯的养父全心全力保护村民，但村民却对他非常冷漠，眼见着他被罗米等人带走竟然无人阻止，凯乌斯心中愤怒异常，一个人偷偷地跟在罗米一行人后面，希望能找机会救出自己的养父。

回到废弃的小屋后，凯乌斯将噩耗带给露碧亚，伤心的露碧亚无视凯乌斯的劝阻坚持抛开凯乌斯返回村庄，无奈的凯乌斯只好在后面紧紧跟随。凯乌斯一边担心着露碧亚的安危，一边沿路打探情报，终于在港口城市纳鲁斯追上了露碧亚。她本来计划乘船出海找教会报仇，但幸亏她还是个孩子，船员们拒绝让她乘坐舰艇出海。为了增加安全系数，免得在被僧兵追捕时没有退路，凯乌斯和露碧亚决定从黑之森前往首都。可惜黑之森也并不安全，不但有僧兵在此巡逻，还出现了大量的怪物，单凭凯乌斯和露碧亚两人的力量根本不可能穿越。幸亏提鲁基斯和佛莱斯特及时出现，与二人合力消灭了怪物。



提鲁基斯是来自西方国家的王子，这次来访的目的是调查本国为何会突然出现大量怪物，而这些怪物出现之前都曾经发现过教会僧兵的踪迹。带着对教会的疑惑，提鲁基斯带领佛莱斯特来到阿莱悟拉王国希望能找保守派的大公谈谈，但是教会对这位来自远方的客人并不友善，不但处处阻挠，还派遣大量僧兵追捕两人，刚才凯乌斯和露碧亚遇到的僧兵就是教会派遣的追兵。虽然提鲁基斯贵为王子，但是一点都没有架子，从来不因自己的身份地位而凌驾他人之上，因此和刚见面不久的凯乌斯相处的非常融洽，再加上两方人马的目的地相同，因此决定共同行动。

走出黑之森后，四人来到莱达，这是一个相当繁华的城市，到处都有教会的僧兵活动，为了避免不必要的麻烦，提鲁基斯建议兵分两路：佛莱斯特与凯乌斯扮演父子，自己则和露碧亚扮演兄妹。提鲁基斯的计策果然有效，大家顺利地在这里完成了休养与调整装备，并且顺利地离开这里。虽然一路上凯乌斯和露碧亚这对小冤家争吵不休，但凯乌斯在露碧亚不在场时却发誓要以自己的生命保护她，这让提鲁基斯和佛莱斯特深受感动。

首都将纳规模庞大雄伟壮观，让凯乌斯这个小村镇中长大的孩子大开眼界。在十四年前曾经有八名兽人族代表前来拜访，希望能觐见国王化解人类和兽人间的矛盾。




结果刚一进入将纳便被僧兵逮捕，但他们仍然顺利逃脱并且潜入王城见到了国王。但是国王并不相信他们的话，更不相信兽人不会危害人类，还立即下令将这八名兽人处死。从此以后国王觉得王城不够安全，移居到了城市北面的阿鲁山。

在将纳的宿屋中，四人制订了新的作战计划，兵分两队分别行动。凯乌斯和露碧亚负责寻找被教会关押在教堂地下的养父，提鲁基斯和佛莱斯特搜集情报。凯乌斯想起当日骑士托付给自己的结晶，因此来到大公府邸，准备把结晶交给大公。可是大公在一周前突然病倒，守卫府邸的骑士们都怀疑这件事与教会有关。凯乌斯也觉得当日骑士突然出现在小村，并嘱咐自己一定要亲手将结晶交给大公事关重大，因此并没有将结晶交给赶来的骑士团长。在教会里凯乌斯打探到了养父的消息，知道他目前平安无事，但几天后将被处刑。为了冷静一下自己急噪的心态，凯乌斯和露碧亚来到港口吹风，但却突然被黑骑士团骑士追捕。看来教会和黑骑士团已经串通一气，幸亏少女阿丽亚掩护两人，才使他们不至成为骑士团的阶下囚。从阿丽亚口中得知现任教皇是一名非常有能力的人物，下达逮捕各地兽人命令的也正是他。

## 战斗系统 BATTEL SYSTEM

**特技**■继承传说系列传统，不过人物的特技分为特技、必杀技和奥义三类，必杀技和奥义不能装备，相当于普通特技的组合技术。玩家可一装备的特技只有四个，因此装备时一定要慎重选择。使用必杀和奥义时一定要注意使用条件，如果不装备上必须的普通特技，则不能使用。

**三线战斗**■本作不再是单线的战斗而是三线，连续输入方向键便可以换线。在战斗中换线可以利用站位优势前后夹击敌人，使很多敌人不能出手，因此一定要熟练掌握换线的技巧。

**兽人化**■当HP为二分之一以下，TP在80以上时，两名兽人主人公可以变身为兽人，变身后攻击力和攻击速度大升，但不能使用原有特技。变身后TP会逐渐减少，当TP为零时，自动恢复为变身前状态。兽人化本身也是需要装备的特技，因此在使用兽人主人公战斗时，一定要记得装备上这一技能。

| 战斗操作 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动方向 |
| X键 | 菜单 |
| Y键 | 防御 |
| A键 | 普通攻击 |
| B键 | 与方向键组合特技攻击 |
| R键 | 切换攻击目标 |
| 双击十字键 | 换线 |
| SELECT | 切换操作人物 |

**队列效果**■根据主人公站位不同，会产生不同的辅助效果。近身攻击的队员尽量站位靠前，那些法师系的队员则要远离敌人。配合上可以恢复TP值的队列，甚至可以不使用回复TP的道具。

©いのまたむつみ©NBGI



## 凯乌斯·库奥路斯
**カイウス・クオ—ルズ**

●年龄：15岁 ●性别：男

●身高：165CM

与养父一起生活在阿莱悟拉边境小村的少年，从近卫团士兵手中得到结晶后，引来了怪物袭击村庄。在与养父并肩战斗时，得知养父原是兽人。为了探察自己出身的秘密，凯乌斯踏上旅途。



## 露碧亚·娜特薇柯
**ルビア・ナトウィック**

●年龄：15岁 ●性别：女

●身高：155CM

凯乌斯青梅竹马的玩伴，父母都是教会的僧人，为了将来成为僧兵预定去首都修行。然而祸从天降，父母都被逮捕凯乌斯养父的异端审问官杀害。为了报仇血恨，露碧亚与凯乌斯一起踏上旅途。



## 佛莱斯特·鲁多瓦扬
**フォレスト・ルドワウヤン**

●年龄：45岁 ●性别：男

●身高：195CM

移居到提鲁基斯国家的兽人，与提鲁基斯共同行动。因为熟知首都附近地理，担任向导任务。虽然平时寡言少语，乍看上去令人畏惧，但其实非常善良，并且在冒险途中将变身为兽人的技术传授给主人公。



## 阿丽亚·爱库巴古
**アリア・エクバ—グ**

●年龄：18岁 ●性别：女

●身高：165CM

隶属于教会的僧侣。对教会迫害兽人的方针抱有疑问，并打算独力消灭首都周围的魔物。擅长使用各种法术，是不可缺少的重要伙伴。一直与阿鲁巴多关系密切，但最终分道扬镳。



## 罗米
**ロ—ミ**

●年龄：15岁 ●性别：女

●身高：161CM

与鲁基乌斯一起讨伐兽人，虽然还是一名少女，但出手极为狠辣毫不留情，为了达到目的不择手段，喜好杀人和破坏。有时会瞒着鲁基乌斯独自行动，似乎还抱有其他的目的。



## 提鲁基斯·巴洛内
**ティルキス・バロ—ネ**

●年龄：18岁 ●性别：男

●身高：178CM

阿莱悟拉远方边境小国的王子，为了调查自国异变原因前往阿莱悟拉首都，在途中与露碧亚和凯乌斯相遇。不但剑法出众，而且知识渊博。虽然贵为王子但没有任何架子，对谁都非常友善。



## 阿鲁巴多·缪拉
**アルバ—ド·ミュラ—**

●年龄：20岁 ●性别：男

●身高：183CM

负责守卫阿莱悟拉王国首都将纳黑骑士团团长，阴谋害死大公。虽然年纪轻轻但剑法高超，并不满足于自己的骑士团长身份。可惜最终不但与爱人分道扬镳，还被自己的野心彻底毁灭。



## 鲁基乌斯·布利吉斯
**ルキウス・ブリッジス**

●年龄：15岁 ●性别：男

●身高：165CM

身为教皇的左膀右臂，率领教会的僧兵在阿莱悟拉各地讨伐兽人。头上戴着异端审问官的假面具，掩盖住了自己的真实面目。对教皇忠心不二，为了达成教皇的理想甚至会放弃自己的生命。

提鲁基斯和佛莱斯特也收集到了不少关键的情报：因为教会正在为了侵略扩张在临国进行试验，因此在他们的国家内出现了大量的怪物。保守派的大公并不赞成教会的做法，因此目前用抱病不出的方法来表示自己的反对意见。不知道是谁走露了消息，僧兵们竟赶到宿屋来逮捕提鲁基斯，还在战斗中看穿了佛莱斯特的兽人身份。为了保护王子，佛莱斯特一个人留下来与僧兵战斗，使提鲁基斯能和赶来的凯乌斯会合。让人惊讶的是，佛莱斯特竟是十四年前本该已被处刑的八名兽人代表之一，当时教会为了保全自己的颜面，对外宣称将八名代表全部处刑，实际上却并非如此，除了佛莱斯特逃脱外也许还有兽人劫后余生。也正因如此，佛莱斯特才能对将纳的地形非常熟悉。



为了搭救养父和佛莱斯特，三人返回港口，计划从地下水道潜入地牢。在这里再次与阿丽亚相遇，她虽然也是教会的僧兵，但是对教会的做法并不赞成，因此决定帮助凯乌斯一行，亲自为他们带路。在地下水道里，一行人遭遇到了黑色的怪物，这些黑色的怪物与之前凯乌斯见到完全相同，也跟提鲁基斯国内出现的怪物一模一样，由此看来教会确实与这些怪物有关。

在地牢中，凯乌斯一行顺利救出了佛莱斯特和养父拉姆拉斯，并发现被逮捕的兽人并没有被杀害，而是全部严刑逼供，寻找红色宝石的下落，教会向外界展示的尸体骸骨全部都属于其他动物。红色宝石是兽人族世代供奉的宝物，这块宝石正是当日骑士临终前托付给凯乌斯的那块红色结晶。不过连阿丽亚也不知道教会的目的到底为何。救出了被关押的兽人后，露碧亚想起了自己的仇恨，打算立刻找教会报仇，但是转念想到拉姆拉斯和佛莱斯特都身负重伤，目前的最重要的是先找地方休养，顾全大局的少女最终还是放弃了自己的打算。阿丽亚为了调查出教皇的真实意图，决定和凯乌斯一行共同行动。

兽人的逃脱立刻在城市中引起了骚乱，到处都是教会的僧兵，连黑骑士团也参加到追捕的行列中。黑骑士团长阿鲁巴多亲自前来拦截凯乌斯，虽然他的能力很强，但是却不是众人的对手。战败的阿鲁巴多询问鲁基乌斯为何兽人们没有被处死，但鲁基乌斯只回答了一句此事与你无关。在城门桥头处，敌人将凯乌斯一行前后夹击，无奈之下众人只好跳河逃生。而随后赶来的黑骑士团员向阿鲁巴多报告事情已经办妥，阿鲁巴多立即得意地大声宣布大公被兽人杀害，自己接替大公的位置负责指挥整个骑士团，也许大公之死正是阿鲁巴多的阴谋。同时，教皇也在训诫鲁基乌斯，并下达了新的命令。



不知道漂流了多久，凯乌斯终于被冲到岸上，醒来

*TALES OF THE TEMPEST*

## 基本流程说明

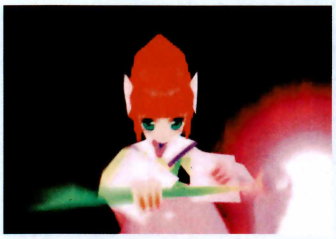
1、对话完毕后出门向上走，进入教会。
2、与露碧亚对话后出村，村口剧情。
3、骑士死后，调查房间内的家具可得到物品，然后出屋可以存盘。
4、出村后进入周围的废弃小屋。
5、回村在露碧亚家门口剧情后调查露碧亚双亲的尸体。
6、村口固定战斗，敌人两名士兵，逐个击破。
7、去地图最下方港口小镇纳鲁斯。
8、出镇后一直向上进入黑之森。
9、黑之森没有小地图,但并不复杂,途中会有同伴加入。
10、莱达宿屋与老板对话。
11、离开莱达之后，一直向北，到达将纳。
12、先进宿屋、再去教会、三去港口、最后回宿屋。
13、宿屋剧情后返回港口。
14、地下水道中巨大黑色怪物,非常简单的一战,敌人几乎不能还手。
15、地下牢开门小游戏需要用脑子仔细想想，其实只有两个谜题是必解的，剩下的房间都是道具。
16、从地牢中走到教会，直接离开。
17、阿鲁巴多的体力很高，需要注意回复并且拿出耐心慢慢将其砍死。
18、与养父战斗，有阿丽亚帮忙，没什么难度。
19、单挑罗米，因为已经兽化，战斗非常轻松。
20、向西前进，进入扬斯卡镇。
21、出镇后北上过桥。
22、再战阿鲁巴多，他会不断地使用特技，大意不得，最好让两名近身队员前后夹击。
23、走过第二座桥后继续北上，来到北门。
24、在北门上二楼找商人对话，之后出城。
25、一直向东进入东门。
26、东门凯乌斯以一敌三，先消灭两个杂兵，然后殴打嚣张的罗米。
27、与武器店旁边的士兵对话,可以穿过东门进入沙漠。
28、走到沙漠的正中心,进入莱伊蒙（地图上无显示）。
29、进入图书馆剧情。
30、战鲁基乌斯,先消灭那个杂兵,然后合三人之力围殴鲁基乌斯,他非常善于防御,拿出耐心来殴打即可。
31、返回东门。
32、再战罗米，还是先消灭碍事的杂兵，再攻击罗米，她的吹飞攻击比较讨厌。
33、离开东门后向北前进，进入阿鲁加姆森林。
34、战胜一只食人魔,很简单只要前后夹击注意回复即可。
35、继续前进不远进入桑萨。
36、一路南下到达拉乌尔斯。
37、佛莱斯特对特尔斯，非常简单一直攻击即可。
38、宿屋休息后出村两连战。第一战消灭四名黑骑士，非常简单。第二战要先消灭两名黑骑士，再攻击阿鲁巴多，一定要注意及时回复。
39、战斗胜利后返回村庄，乘船返回首都将纳。
40、与鲁基乌斯的最后一次战斗，先消灭两个杂兵，一定要及时回复。
41、战教皇,请将目标一直锁定为教皇,因为他会复活杂兵。
42、出教会以后会打几场固定战斗,但都没什么难度。
43、返回将纳乘船到扬斯卡，然后穿过北门。
44、穿过森林向西，到达阿迪鲁哈必茨。
45、进入北门和东门正中间的阿鲁山。
46、罗米的魔法比较强悍，不过她不会复活，可以先消灭她的手下。
47、变身的罗米只是HP提升，没什么难度。
48、最终战：BOSS的攻击附加异常状态,是非常讨厌的一个对手。建议控制法师在后面全力负责回复和消除异常状态,虽然会用去不少时间,但是战斗却相对轻松。

后发现与自己同行的阿丽亚和养父都没事，只是养父的伤势没有任何好转。虽然养父一再要求凯乌斯先走，但是凯乌斯却坚持要守卫在养父身边。罗米在此时突然出现，并利用拉姆拉斯身上的尚未消除的咒语控制住拉姆拉斯，迫不得已凯乌斯只得出手击倒自己的养父。罗米一看制住拉姆拉斯的咒缚失去效果，竟然将拉姆拉斯石化。眼见十余年来养育自己的父亲失去了生命，愤怒的凯乌斯突然兽化，使出潜在的能力轻易地击倒了罗米。

看着一直关心自己疼爱自己的养父那已经被石化的身体，凯乌斯伤心欲绝，仿佛世界上只剩下自己一人，幸亏阿丽亚不断地安慰鼓励，凯乌斯才能恢复冷静，重新振作起来。为养父报仇雪恨固然重要，但目前最重要的任务却是找到同伴，仔细分析之后，阿丽亚推测同伴们应该在西边的扬斯卡镇。

阿丽亚的判断果然正确，一进入小镇便遇到露碧亚，提鲁基斯和佛莱斯特也在宿屋里等候多时。阿丽亚怀疑教皇下令寻找红色结晶是为了生命魔法，传闻中红色结晶中蕴涵着巨大的魔力，配合它使用生命魔法甚至可以使死人复生。因为红色结晶是兽人的宝物，因此教皇要逮捕兽人，收集红色结晶。由于红色结晶的数量不够，进行魔法的试验产生了副产物，这些副产物便是曾经多次出现的黑色怪物。为了查明红色结晶的真相，众人决定前往兽人的故乡，现在的沙漠都市莱伊蒙。

在前进的路上，再次与阿鲁巴多相遇，这次他开出了条件，希望凯乌斯交出红色结晶与自己合作，众人自然不能与他同流合污，因此一场大战无可避免。已经身为黑骑士团团长的阿鲁巴多还不满足自己的地位，仍然想爬得更高，这样的邪恶思想便注定了他的失败。众人齐心协力再次战胜阿鲁巴多，不过他并没有放弃自己的野心，而是准备下次再夺取红色结晶。



北门是人类防备奥加族而建造的基地墙壁，传说奥加族就是兽人的祖先。为了不引起这里的僧兵和骑士团注意，凯乌斯一行继续兵分两路，提鲁基斯这次则是和两名女性组队。在这里搜集到了一些有用的情报后，大家出发前往东门。在这里等待凯乌斯一行的是鲁基乌斯和罗米，一见到凯乌斯罗米便出言不逊。见到杀父仇人凯乌斯双眼泛红，再也不能抑制住心中的怒火，再次变身独自一人冲上前去，狠狠地教训了罗米。不过暴走之后的凯乌斯体力不支，战斗刚结束便昏倒在地，在他醒来之后，佛莱斯特决定亲自教导他如何掌握控制兽人力量的方法。



进入莱伊蒙发现这里到处都是被石化的兽人，而且大家的表情都非常忧郁。众人正在图书馆里搜集资料之时，鲁基乌斯和罗米出现，鲁基乌斯说出了教皇的真意，原来教皇的最终目的是消除人类和兽人的矛盾，创造一个人类与兽人和平共处的乐园，现在是逮捕兽人拷问，也是为了得到红色结晶的力量来创造自己心中的乐土，可以使那些被石化的兽人复活，而红色结晶更是数千兽人灵魂的结晶。教皇这样的做法虽然听起来很美，但是却要牺牲大量的生命，凯乌斯一行自是不能赞同。看到嚣张的罗米，凯乌斯和露碧亚立即想起了杀亲之仇，冲上前去要跟罗米拼个死活。但敌人这次出场的却是鲁基乌斯，罗米则趁众人战斗之时将露碧亚绑架。虽然战斗取得了胜利，并且打掉了鲁基乌斯的面具，还发现他竟然跟凯乌斯长得一模一样，可惜露碧亚却已经被带走，想要救回她就得拿红色结晶交换。

尽管露碧亚身为人质被关押在牢房中，但鲁基乌斯对她的态度却非常友善，并且视之为上宾，不过因为鲁基乌斯一直认为兽人都是没有感情的野兽，因此怎么都不能理解身为人类的露碧亚及阿丽亚等人为何会与兽人成为同伴。鲁基乌斯坚信教皇的做法可以拯救世界，因此要坚持逮捕兽人的工作，当露碧亚提到自己父母被教会杀害时，鲁基乌斯竟毫不知情。真正的杀人凶手罗米还将罪名栽赃给了凯乌斯，由于长久以来接受的思想就是兽人如何的残忍可怕，对人类如何的仇恨，虽然凯乌斯是自己从小一起长大的好伙伴，但露碧亚还是产生了困惑，甚至怀疑罗米的话才是事实真相。



为了救出露碧亚，凯乌斯决定交出红色结晶，这样做法并不明智，会使教皇加快实验的速度，牺牲更多的生命，但是为了露碧亚，凯乌斯别无选择。然而在交换人质之时，露碧亚却因为自己的迷惑和对兽人族的恐惧，坚决不肯返回到凯乌斯的身边。此时凯乌斯胸前的项链再次与红色结晶产生共鸣，罗米立刻企图将凯乌斯的项链也抢过来，结果一句话露出了破绽，使露碧亚不再迷惑，认识到自己的错误。发现项链的鲁基乌斯也发现了自己和凯乌斯的关系，立即出言阻止罗米，但是罗米却完全没有住手的意思。恶斗之后，战败的罗米仓皇而逃。鲁基乌斯对凯乌斯的能力非常欣赏，并告知大家自己正是凯乌斯的亲弟弟，希望哥哥能和自己一起为教皇效力。虽然面对的是与自己相貌几乎相同的弟弟，但凯乌斯还是不能同意他的请求，意识到哥哥和自己思想分歧不可能走同一道路的鲁基乌斯只得悻悻离去。重新归队的露碧亚虽然年纪小，但是却知错能改，通过这次的教训，她也明白了一个道理，那就是无论是兽人还是人类，其实都是平等的生命，都一样有血有肉有感情。为了探求生命魔法的真相，佛莱斯特建议大家前往自己的故乡桑萨村。

桑萨村是兽人的村庄，一些兽人为了躲避人类的迫害，逃亡到这里隐藏在沙漠之中平静度日。在这里凯乌斯一行见到了村长，得知兽人的国家在一百年前灭亡，珍贵的技术资料都被掩埋在沙土之下，而引发兽人战争的便是生命之魔法。传说生命之法是复活的魔法，可以召唤出生命，兽人王国曾经繁华一时，但随着繁华兽人间、兽人和人类间也积攒了矛盾，逐渐使国家走向衰退。为了拯救兽人世界的宰相库贝鲁从旅人处得到了生命之法的情报，随后便进行了实验，结果却是以失败告终，并彻底毁灭了整个民族。而教皇现在所做之事完全与当年的宰相库贝鲁相同，人类的世界正处在毁灭的边缘。此外还探听到十四年前还有一名名为特尔斯的兽人代表未死，现在正在计划向人类报复，集结了一些同族伙伴，准备将将纳摧毁。村长也不赞同特尔斯的这种极端做法，因此委托佛莱斯特阻止住他的这种愚蠢行为。

在拉乌尔斯佛莱斯特找到了特尔斯，他目前正在准备出发前往将纳，两个十四年未见的老朋友见面后自是异常开心，但可惜佛莱斯特并不能说服心中已经被仇恨占领的特尔斯，最后只能用拳头决出正义。战败的特尔斯知道了佛莱斯特等人的力量，而其实在他的内心中也并不想杀害无辜的人类，因此痛快地答应先等待一段时间，让佛莱斯特先用自己的方法阻止教皇。如果不能成功，自己再带领同伴继续行动。

夜晚阿丽亚一个人偷偷离开了宿屋，提鲁基斯看到后觉得可疑，便悄悄地跟在她的后面，结果发现她竟然是与阿鲁巴多密会。原来黑骑士团一路追踪都是因为阿丽亚泄露情报，秘密告知凯乌斯一行的位置。她和阿鲁巴多也是青梅竹马的玩伴，并且她一直深爱着以前那个温柔善良的阿鲁巴多，虽然现在的他已经是野心勃勃，但阿丽亚一直希望阿鲁巴多能够就此收手，重新恢复以往的善良。可惜现在阿鲁巴多却因野心的支配深陷泥潭，一心追求力量和拥有力量之后的荣华。二人见面后阿丽亚再次苦口婆心地劝阻阿鲁巴多，但却毫无效果，阿鲁巴多反而说等到自己登上王位之时，便册封阿丽亚为贵妃。这次的交谈使阿丽亚彻底对阿鲁巴多死心，决定背叛自己的恋人，将阿鲁巴多的行动计划告诉了众人。翌日清晨凯乌斯一行刚一走出村子，便与阿鲁巴多带领的黑骑士们遭遇，只得再次战斗。战斗的结果是阿鲁巴多带着自己的野心永远地离开了这个世界。一直深爱的人就这样离去，阿丽亚心中自是难过，但是却可以挽救无数的生命，更可以使阿鲁巴多不再继续作恶，阿丽亚还是无怨无悔，毅然与自己的过去彻底告别，重新开始新的生活。

一进入 将纳城，众人就感觉出气氛不对，在教会门口发现僧侣们正在和怪物们战斗。这些怪物还是那些黑色的怪物，看来教皇已经使用红色结晶进行生命魔法的仪式。在教会中，凯乌斯和鲁基乌斯这对兄弟进行了最后一次战斗，鲁基乌斯在临死前说出了自己的真心话，虽然自己一直为教皇奔波，但是却并不希望牺牲任何人的生命，更恳求哥哥一定要阻止教皇。走进教会深处，众人看到了一个女子的石像，凯乌斯立刻产生了熟悉的感觉，仿佛是见到了自己的亲人。随后教皇大人出现，不过虽然他贵为教皇，但仍然不是凯乌斯一行的对手。战败的教皇恢复了神智，原来他一直是受到某种控制。他一直深爱着自己的妻子，在妻子死后开始寻找复活生命的方法，结果找到了使用红色结晶复活的方法，因此进行仪式来复活死去的妻子。而一百年前的兽人宰相现在还活着，凯乌斯和鲁基乌斯是兽人和人类的孩子，虽然教皇还想告诉凯乌斯一些秘密，但罗米出现杀害了教皇。教皇在临终之际，让凯乌斯去阿迪鲁哈必茨找库贝鲁。教皇在临死之前说："将以后的事委托给凯乌斯和鲁基乌斯，自己就要见到自己心爱的人了。"看来他与凯乌斯兄弟也有密切的联系。

走出教会，发现鲁基乌斯的尸体不翼而飞，露碧亚劝慰凯乌斯要往好的方面想，鲁基乌斯很可能刚才只是伤重昏迷。虽然凯乌斯心中迷惑，但是现在却没有时间寻找鲁基乌斯，拯救即将崩溃的世界才是首要任务。教会外怪物的数量越来越多，众人拼命冲杀也不能将它们全部消灭，关键时刻特尔斯带人赶来增援。本来计划摧毁将纳的特尔斯竟有如此心胸，让凯乌斯和露碧亚等人格外钦佩。由于有特尔斯和同伴们的帮助，凯乌斯一行顺利地离开了将纳，前往阿迪鲁哈必茨。

阿迪鲁哈必茨是世界上最北端的村庄，也是阿丽亚的故乡。在这里库贝鲁告诉众人当年兽人战争的真相，原来当年他是为了保护整个世界，避免不必要的战斗，因此忍痛牺牲了上万名兽人制造红色结晶，不料却最终导致了兽人族的衰亡。当年告诉他制造红色结晶方法的却是人类，还是现在的国王阿雷乌拉，现在正居住在东面的阿鲁山上。无论是人类还是兽人，生命都是最宝贵的，为了不再牺牲无辜，库贝鲁还将强力的魔法传授给露碧亚和阿丽亚。



在进入阿鲁山的途中，罗米带领属下早已在此等候，从她的话语中，凯乌斯得知自己和鲁基乌斯的父亲正是教皇。带着满腔的怒火和仇恨为了保护生命，凯乌斯一行再次击倒罗米。鲁基乌斯在罗米倒下后也赶到战场，告诉大家罗米体内还隐藏着强大的力量。罗米果然变身再战，不过最终还是被凯乌斯一行送上了不归路。胜利的曙光就在眼前，山顶上等待凯乌斯就是一切罪恶的元凶……



©2006 Genki Co., Ltd. All right reserved
©さいとう-たかを／さいとう-プロダクション

# 各层出现的怪物及攻略

迷宫每五层为一组，5、10、15、20等层怪物逐渐强化，可以得到钥匙，而10层和20层的钥匙则必须在游戏主线剧情中得到，5层和15层的钥匙要在本层消灭怪物后得到。每层的怪物逐渐变强，一定要注意那些辅助队员的站位，以免被怪物偷袭。



1层—5层

这五层出现的怪物主要是**シ－フ**和**バット**，由于是主线剧情中初期出现的怪物，因此战斗没有什么难度，可以轻松取胜。

6层—10层



6层以后敌人变的比较强悍，并且出现**アックスビ－ク**和**ガ－コイル**等强力的敌人，**コンドラゴラ**等可以范围攻击的敌人也登场，比较麻烦。玩家要注意保护后卫，前卫要随机应变，随时改变攻击目标，让前卫成为保护后卫的盾牌，不要打断后卫的回复工作。



11层—15层

这几层比较昏暗，登场的敌人多数是人形敌人。敌人利用阵型提升了自己的能力，仅盯着眼前的敌人攻击会使我军陷入危机。前卫要负责保护后卫和中断敌人的魔法咏唱，后卫则要使用全体攻击的魔法和及时为前卫回复体力。

16层—20层



**スポットグランデ**和**マジックレディ**的组合相当棘手，高体力的前卫配合上全体攻击的后卫，对玩家来说简直就是噩梦。装备上强力的装备，使用光属性魔法可以给予敌人很大伤害。



20层以后

如果到此时没能得到钥匙，则不能继续前进。必须活用阵型，尤其是两前卫一后卫的阵型更要熟练掌握，关键是要随机应变。

## 称号表

**カイウス**

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|---|---|---|
| 村の少年 | 无 | 初始称号 |
| 瞬杀の剑士 | HIT+20、DEX+20 | 瞬间结束战斗 |
| 凄腕ハンタ－ | HP+50、ATK+10 | 击倒数量多于己方的敌人 |
| 剑士 | HP+50、TP+10 | 级别20 |
| ソ－ドマスタ－ | HP+100、TP+20 | 级别40 |
| ビ－ストプリンス | HP+150、TP+30 | 级别60 |
| コンボ初心者 | HP+10、ATK+10 | 达成10连击 |
| コンボ有段者 | HP+20、ATK+20 | 达成20连击 |
| コンボ达人 | HP+40、ATK+40 | 达成30连击 |
| 技マスタ－ | TP+50、ATK+50 | 习得全部特技 |
| バトルマスタ－ | ATK+80、DEF+80 | 完成怪物图鉴 |
| 旅立ちから约1ヶ月 | HP+50、DEF+10 | 开始旅行后大约度过一个月时间 |
| 武器强化职人 | TP+30、HIT+20 | 强化大量武器 |
| ニセ息子 | TP+10 | 剧情与フォレスト假扮父子 |
| 父を探して | HIT+5、DEX+5 | 踏上寻找父亲的旅途 |
| 目觉めた血统 | TP+30 | 兽人化之后获得 |
| ちょっとカッコイイ | ATK+20、HIT+20 | 剧情获得 |
| 迷子发见者 | ATK+40、DEF+40 | フェルン村发现サイム |
| 食材配达人 | HIT+5 | 从ナルス将食材送到レダ |
| 爱のメッセンジャ－ | HP+100、ATK+10 | 完成调解ミ－ナ和ヨシュア任务 |
| 布教のお手传い | INT+30 | 帮助ノ－トン司祭 |
| 北の守护者 | DEF+30 | 完成保护アレウ－ラ任务 |
| マイアの友达 | TP+50、DEX+50 | 为ラウルス的マイア治疗 |
| すべてを见闻せし者 | ALL+90 | 完成迷宫攻略 |
| 免许皆传 | ALL+50 | 联机多次后得到 |

**■注：在战斗中为主人公装备上称号可以提升人物的能力，加快战斗的速度，因此我们一定要在游戏中努力收集称号。**

**ルビア**

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|---|---|---|
| 教会の娘 | 无 | 初始称号 |
| 僧侣 | HP+50、TP+10 | 级别20 |
| ハイプリ－スト | HP+100、TP+20 | 级别40 |
| プリ－スト オブ フェルン | HP+150、TP+30 | 剧情获得 |
| コンボ初心者 | HP+10、ATK+10 | 达成10连击 |
| コンボ有段者 | HP+20、ATK+20 | 达成20连击 |
| コンボ达人 | HP+40、ATK+40 | 达成30连击 |
| 技マスタ－ | TP+50、INT+50 | 习得全部魔法 |
| ザ・妹 | TP+10 | 与ティルキス假扮兄妹剧情后 |
| 仇讨ち | ATK+5、HIT+5 | 为双亲报仇踏上旅途剧情 |
| 悩める少女 | TP+15、INT+15 | 剧情获得 |
| 素直な心 | INT+20、DEX+20 | 剧情获得 |
| すべてを见闻せし者 | ALL+90 | 完成迷宫攻略 |
| 免许皆传 | ALL+50 | 联机多次后得到 |

**ティルキス**

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|---|---|---|
| 谜の旅人 | 无 | 初始称号 |
| センシビアの战士 | HP+50、TP+10 | 级别20 |
| センシビア流剑术皆传 | HP+100、TP+20 | 级别40 |
| コンボ初心者 | HP+10、ATK+10 | 达成10连击 |
| コンボ有段者 | HP+20、ATK+20 | 达成20连击 |
| コンボ达人 | HP+40、ATK+40 | 达成30连击 |
| お兄样 | TP+10 | 剧情获得 |
| 西からきた男 | DEF+5、HIT+5 | 剧情获得 |
| 两手に花 | INT+10、HIT+10 | 剧情获得 |
| スポンサ－ | ATK+20、DEF+20 | 赞助レイモ－ンの民の组织 |
| すべてを见闻せし者 | ALL+90 | 完成迷宫攻略 |
| 免许皆传 | ALL+50 | 联机多次后得到 |

**フォレスト**

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|---|---|---|
| 谜の助っ人 | 无 | 初始称号 |
| 凄腕ハンタ－ | HP+50、ATK+10 | 击倒数量多于己方的敌人 |
| レイモ－ンの男 | HP+50、TP+10 | 级别20 |
| レイモ－ンの猛者 | HP+100、TP+20 | 级别40 |
| コンボ初心者 | HP+10、ATK+10 | 达成10连击 |
| コンボ有段者 | HP+20、ATK+20 | 达成20连击 |
| コンボ达人 | HP+40、ATK+40 | 达成30连击 |
| 技マスタ－ | TP+50、ATK+50 | 习得全部特技 |
| おやじ？ | TP+10 | 假扮カイウス父亲剧情后获得 |
| 囚われたリカンツ | HP+50、DEF+50 | 被囚禁剧情后获得 |
| 故乡を舍てた男 | ATK+30 | 剧情获得 |
| すべてを见闻せし者 | ALL+90 | 完成迷宫攻略 |
| 免许皆传 | ALL+50 | 联机多次后得到 |

**ア－リア**

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|---|---|---|
| 教会の僧侣 | 无 | 初始称号 |
| 司祭 | HP+50、TP+10 | 级别20 |
| コンボ初心者 | HP+10、ATK+10 | 达成10连击 |
| コンボ有段者 | HP+20、ATK+20 | 达成20连击 |
| コンボ达人 | HP+40、ATK+40 | 达成30连击 |
| 影の功劳者 | TP+10、INT+10 | 完成消灭怪物任务 |
| 过去との决别 | TP+30、INT+25 | 剧情获得 |
| すべてを见闻せし者 | ALL+90 | 完成迷宫攻略 |
| 免许皆传 | ALL+50 | 联机多次后得到 |

## 武器表

**カイウス**

| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ブロンズソ－ド | 50 | 无/无 | 无 |
| スティ－ルソ－ド | 83 | 无/无 | 无 |
| タ－スベイズ | 106 | 水/无 | 无 |
| レイピア | 114 | 无/无 | 无 |
| プラチナソ－ド | 150 | 无/无 | 无 |
| ミスリルソ－ド | 172 | 无/无 | 无 |
| シンクレア－175 | 无/无 | 无 | |
| サ－ベル | 198 | 无/无 | 无 |
| ナイツソ－ド | 200 | 无/无 | 无 |
| シャムシ－ル | 250 | 无/无 | 无 |
| バゼラ－ド | 283 | 无/无 | 无 |
| バロンソ－ド | 285 | 无/无 | 无 |
| デュランダル | 316 | 无/无 | 无 |
| ブレイズサ－ベル | 297 | 火/无 | 火の石×5 |
| グラディウス | 350 | 无/无 | 无 |
| ホワイトグラディウス | 420 | 光/无 | 白の结晶×1 |
| ライトグラディウス | 455 | 光/无 | 白の结晶×2 |
| シャイングラディウス | 525 | 光/无 | 白の结晶×3 |
| セイントグラディウス | 612 | 光/无 | 白の结晶×4 |
| ホ－リ－グラディウス | 700 | 光/无 | 白の结晶×5 |
| キャバリア－ | 369 | 无/无 | 无 |
| ホワイトキャバリア－ | 442 | 光/无 | 白の结晶×1 |
| ライトキャバリア－ | 479 | 光/无 | 白の结晶×2 |
| シャインキャバリア－ | 553 | 光/无 | 白の结晶×3 |
| セイントキャバリア－ | 645 | 光/无 | 白の结晶×4 |
| ホ－リ－キャバリア－ | 738 | 光/无 | 白の结晶×5 |

**ルビア**

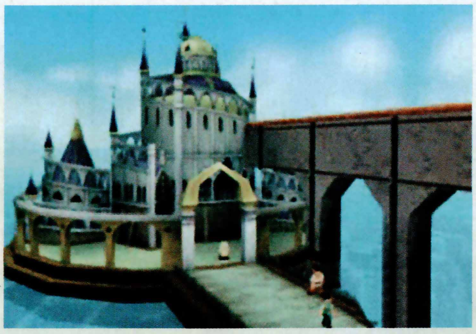
| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ビギナ－ズロッド | 33 | 无/无 | 无 |
| ロッド | 51 | 无/无 | 无 |
| シタ | 86 | 无/无 | 无 |
| ミトゥム | 98 | 无/无 | 无 |
| ルビ－ワンド | 122 | 无/无 | 无 |
| ワズラ | 156 | 无/无 | 无 |
| エクスタ－ペイト | 193 | 暗/无 | 无 |
| BCロッド | 231 | 无/无 | 无 |
| エンペリアルレイ | 244 | 光/无 | 无 |
| シンティラ | 251 | 无/无 | 无 |

**ティルキス**

| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|
| クレイモア | 47 | 无/无 | 无 |
| ムメイブレ－ド | 87 | 无/无 | 无 |
| バスタ－ドソ－ド | 141 | 无/无 | 无 |
| コラ－ダ | 184 | 无/无 | 无 |
| ツヴァイハンダ－279 | 无/无 | 无 | |
| アイスコフィン | 283 | 水/无 | 无 |
| ドラゴンベイン | 308 | 无/无 | 无 |
| ファルクス | 329 | 无/无 | 无 |
| ソウルイ－タ－368 | 暗/无 | 无 | |
| イファルジエント | 380 | 无/无 | 无 |

**フォレスト**

| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ブロンズアクス | 56 | 无/无 | 无 |
| バトルアクス | 98 | 无/无 | 无 |
| ハルバ－ド | 165 | 无/无 | 无 |
| バルディッシュ | 198 | 无/无 | 无 |
| ラビリス | 291 | 无/无 | 无 |
| グレシャルアイ | 298 | 水/无 | 无 |
| ルアリッドレイジ | 316 | 火/无 | 无 |
| パニッシャ－325 | 无/无 | 无 | |
| クリ－ヴァ | 358 | 无/无 | 无 |
| バハム－トティア | 392 | 无/无 | 无 |
| ホワイトバハム－トティア | 470 | 光/无 | 白の结晶×1 |
| ライトバハム－トティア | 509 | 光/无 | 白の结晶×2 |
| シャインバハム－トティア | 588 | 光/无 | 白の结晶×3 |
| セイントバハム－トティア | 686 | 光/无 | 白の结晶×4 |
| ホ－リ－バハム－トティア | 784 | 光/无 | 白の结晶×5 |



**↑游戏中的城市画面，虽然是掌机平台，但仍然表现出了城市的雄伟壮观。**

**ア－リア**

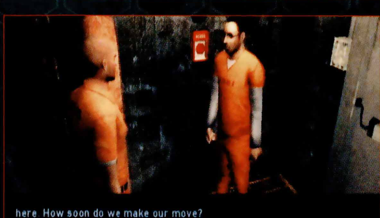
| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ビギナ－ズロッド | 33 | 无/无 | 无 |
| ロッド | 51 | 无/无 | 无 |
| シタ | 86 | 无/无 | 无 |
| ミトゥム | 98 | 无/无 | 无 |
| ルビ－ワンド | 122 | 无/无 | 无 |
| ワズラ | 156 | 无/无 | 无 |
| エクスタ－ペイト | 193 | 暗/无 | 无 |
| BCロッド | 231 | 无/无 | 无 |
| エンペリアルレイ | 244 | 光/无 | 无 |
| シンティラ | 251 | 无/无 | 无 |




PS2和XBOX版的《分裂细胞》和XBOX360版的游戏有很大差异。国内玩家接触这个版本《分裂细胞》的机会明显多一些，加之游戏的剧情也是独立的，所以大家绝对有必要再一次体验这个优秀的游戏。 □文/猴子

# 再度披露传奇特工山姆不为人知内幕故事

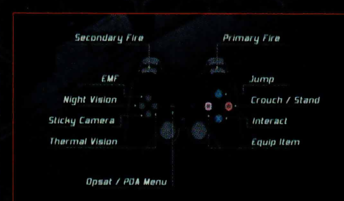
| PS2 | 本刊译名：分裂细胞 双重间谍 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | UBI Soft | 39.99美元 | 2006年10月25日 | |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 1200KB |




在PC与XBOX360版《分裂细胞 双重间谍》发售之后不到半月，PS2与XBOX版也和大家见面了。这个版本的《双重间谍》是UBI公司在加拿大蒙特利尔的分部制作的（以下简称“蒙特利尔版”），虽然游戏的故事主线与上海小组开发的PC和XBOX360版的同名游戏（以下简称“上海版”）出入不大，但是蒙特利尔版的游戏具体进行过程和剧情的细节可以说是完全重新制作，大家可以把它和上海版看成是两个平行世界中发生的故事。无论有没有玩过上海版的玩家都应该好好去体会这个游戏。如果有条件的话一定要玩XBOX版。



↑上海版最大的优势就是画面的精美。



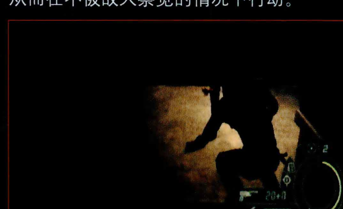

## 基本操作

蒙特利尔版的《双重间谍》目前有PS2、XBOX、NGC三个版本，即将发售的PS3也会移植这部作品。下面的操作指南与攻略内容以目前在国内玩家数量最多的PS2和XBOX版为准。除本表外，后面介绍的键位为PS2版，括号内为XBOX版。另外攻略流程以PS2版为主，XBOX版有一些个别的地方，其地形和敌人配置和PS2版有较大出入，玩家在玩的时候查看3D地图就可以看明白。

| PS2版键位 | XBOX版键位 | 按键功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 控制角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 调整视角 |
| 方向键上 | 方向键上 | 打开EMF仪 |
| 方向键左 | 方向键左 | 打开微光夜视仪 |
| 方向键右 | 方向键右 | 打开热成像仪 |
| L1 | L | 徒手攻击/使用副武器 |
| R1 | R | 匕首攻击/使用主武器 |
| L2 | Black | 口哨/手势 |
| R2 | White | 打开装备画面 |
| L3 | 按下左摇杆 | 贴墙行动 |
| R3 | 按下右摇杆 | 主观视角 |
| △ | Y | 跳跃 |
| □ | X | 装备/取消装备 |
| ○ | B | 取消指令/伏身 |
| × | A | 确认指令/行动 |
| Select | Back | 打开PDA画面 |
| Start | Start | 打开游戏选项 |

## ▶武器的使用

玩过前作的玩家对于游戏中的武器应该是比较熟悉的了。Sam的基本武器是一把小刀，贴近敌人之后按R1（R）就可以将敌人杀死。而使用L1（L）则是用拳头致人昏厥的攻击。除此之外，Sam的武器主要分手枪和步枪两种。按□键（X）装备之后，用R1（R）射击。手枪的音量比步枪小很多，更适合隐秘行动。和往常一样，本作中手枪的最大用途还是干扰或者破坏照明设备或者监视摄像头等装置。有的灯可以直接用手枪破坏，有的则因为装着防护装置无法打坏。（在XBOX版中，可以直接打坏的灯貌似多一些）只要用L1（L）的EMP干扰装置就可以使这些装置失去作用一段时间，只是手枪的EMP在发射之后要充电才能再使用。充分利用好时间差，就可以使电灯、摄像头、激光等监视装置暂时停止运转，从而在不被敌人察觉的情况下行动。



↑这些东西一定在不同环境要善加利用。

## ▶合作模式与网络对战

本系列的网络对战在以前的《分裂细胞》中就有了。上海版《双重间谍》也有收录。而蒙特利尔版又有一个单机双人同时完成任务的合作模式（co-op）。这个模式有点像《天诛》的双人合作模式，屏幕是左右分开的，玩家要控制1P和2P共同完成任务，在任务当中有许多情况下需要两人合作或者分头行动。和必须要上网的online模式相比，这个模式更适合没有网络条件的玩家们。除了屏幕有点窄之外，其他方面还是很不错的。大家有条件的话，可以组织朋友们试一试。不过本攻略主要介绍的，还是历代最重要的单人游戏模式（Solo Mode）。XBOX版的《分裂细胞 双重间谍》提供XBOX Live的服务，效果比PS2版要好一些。不过不同版本和主机的网络模式能否通用则不得而知。实际上，国内有条件上网的家用机玩家也不是很多。



↑从水下慢慢接近敌人然后伺机下手。

## ▶与以前不同的信任度

和上海版不一样，蒙特利尔版在“信任度”的设计上增加了难度。Sam面对JBA和NSA组织下达的不同任务，在完成之后就可以获得相应的信任度。但是，两个组织的信任度在一个计算器上，也就是说其中一方的信任度上升的同时另外一方的信任度必然会下降。因此Sam必须在执行任务的时候两边都要顾及，不然的话很快就会出现信任度一边倒的局面，这对于“身在曹营心在汉”的Sam来说可是大大的不利，信任度极端化的最终结果要么是二五仔Sam被识破，要么是Sam与JBA沆瀣一气，彻底失去NSA的信任。而信任度在游戏中将造成不同的分支，并且影响游戏结局。因此要将游戏的全部情节都打出来，就得把握好信任度，在关键时刻做出取舍。在很多任务中都会出现分支选项，好好把握这些分支的话就可以使信任度按照你的要求发展。在许多关中，都会出现JBA与NSA针锋相对的任务要求，该怎么办还是大家决定吧。



↑平衡双方信任度是本游戏的一大重点。

## ▶潜入作战的隐秘性

和MGS相比，《分裂细胞》更讲究作战的隐秘性。Sam的身手虽然一流，但是一旦被敌人发现，下场是很惨的。游戏画面右下角的地方是Sam的状态栏，中间的头像表示暴露度，越模糊则说明隐藏得越好，如果完全显示出来的话就很容易被敌人发现，因此要尽量躲在没光的地方。头像右边是体力值，降到没有的话则会死亡（基本上Sam是经不住敌人几枪的）。左边是发出声音的音量。走路、开枪都会产生一定的声音，如果声响太大的话则会引起敌人的注意。敌人在发觉之后会产生不同程度的警觉，如果动静太大的话，他们很容易辨别出Sam的位置并且立刻发动攻击。有警报装置的地方，警报会分为4个等级，等级越高的话启动的监视装置则越多。一旦激光变



成红色，越过去就会被烧死，一定要注意。游戏里另外一点比较体贴的地方就是有的地方墙上有药箱，体力损耗之后可以去那里补充，一次将体力加满。Normal难度下可以补充三次。

## ▶关于Sarah Fisher

Sarah Fisher（1985－2008）是虚构的间谍游戏《分裂细胞》系列中Sam Fisher的女儿。她于1985年6月16日出生在德国的美军空军基地。父亲是CIA特工Sam Fisher，母亲是NSA的工作人员Regan Burns。在1989年，她的母亲因卵巢癌去世，之后的她一直过着艰难的生活。没有母爱，父亲又经常冒着生命危险执行任务，并且不能向她透露自己的真实处境。这使她无时无刻不在担心。在2003年6月，她从高中毕业进入大学，2008年，因为一名司机酒后驾车导致的事故不幸身亡。总的来说，这个人物属于天生命苦的类型，虽然在游戏存在感不高，但是她是Sam人生的希望和唯一支柱。在Xbox360版第一个任务开始的时候调查飞机里的电脑，还可以看到她写给Sam的电子邮件。想不到这是她和父亲的最后一次通信。Sam也是因为她的死而自责不已，意志消沉。Lambert希望他通过执行任务重新振作，这应该也是天国中Sarah的希望。

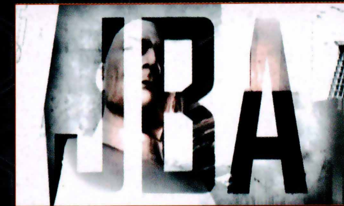
PS：实际上，在现实世界中，还真有Sarah Fisher这个人，她是一个职业赛车手，比游戏里的Sarah大5岁，在美国也是挺有名气的。为什么游戏里的人物名字和她一样呢？只能用“纯属巧合”来解释。（Sarah和Fisher在美国实在是太常见了……）




↑Sarah的死亡使Sam陷入极大的痛苦中。

## ▶关于John Brown

John Brown′s Army 在游戏里是一个恐怖组织，但是John Brown（约翰·布朗）在美国历史上是一位著名的英雄人物，他所生活的19世纪上半叶的美国，是奴隶制与自由制度并存的时代。1854年，支持奴隶制的南方庄园主意图在新开拓的堪萨斯州推广奴隶制，竟然组织武装暴徒威胁和杀害废奴主义者。作为废奴运动的支持者，约翰·布朗放弃了和平谈判的想法，组织民兵队伍沉重打击了奴隶主的雇佣兵，使奴隶制在堪萨斯不能推行。1859年，他带领25人袭击弗吉尼亚州的哈波斯渡口，准备夺取军火库的装备，组织更大规模的起义。但是他们被闻讯赶来的南方军队包围，在经过两天一夜的战斗之后，包括约翰·布朗四个儿子在内的10多人战死，他自己则被打伤后俘虏。1859年12月2日，约翰·布朗被弗吉尼亚州法院判处死刑。在就义之前，他留下的遗言是：“我，约翰·布朗，现在坚信只有用鲜血才能清洗这个有罪的国土的罪恶。过去我自以为不需要流很多血就可以做到一点，现在我认为这种想法是不现实的。”他在死后被支持自由的美国人奉为英雄，而他的预言也成为现实：1861年爆发的南北战争，以双方阵亡62万人的代价终结了美国的奴隶制度。




↑著名英雄的名字被恐怖分子利用，很讽刺。

2008年12月21日，纽约。美国国家安全部门NSA工作人员Williams的办公室里响起一阵急促的电话铃声。电话的另外一端是原NSA的特工人员，曾经执行过多次绝密任务的Sam Fisher，现在的他则是恐怖组织JBA（John Brown′s Army）的一名成员。Williams正在调查Sam的“犯罪活动”，同时被调查的还有Sam原来的上司Lambert。Sam警告Williams，纽约市内有一颗威力巨大的炸弹即将引爆。而他现在要做的就是请求NSA和他一起将这场灾难消弭于无形之中。这一切是怎么回事？原先以执行反恐任务在NSA内部机密人士当中无人不知的Sam怎么会成为恐怖分子的同伙？这一切都得从一年前的一次行动说起。

## MISSION 1 极地深塞
Power Statoin，Iceland
4 January 2008

**首要任务**

**ECHELON：**

- ◆秘密潜入电厂
- ◆找到武器买主的名单
- ◆从电厂撤退

**次要任务**

**ECHELON：**

- ◆保护外面的货物
- ◆打倒2名敌人看守而不杀死他们
- ◆得到武器的设计资料
- ◆在电厂内安放炸弹

Sam在Lambert的命令下，与CIA特工Hisham Hamza一起潜入位于冰岛的一间电厂，那里是恐怖分子制造武器的秘密基地。二人从冰山上顺绳而下，来到工厂的后门入口——一个冰洞。Sam向前走了几步，发现冰墙旁边有一个恐怖分子在那里和同伙通话，待他们结束通讯之后，悄悄凑过去，隔着冰墙按×键（A键）就可以将其一把抓住，之后杀死还是弄昏则随你便了。接着向前来到一个高台处，这里需要两人合作才能上去，按×键（A键）蹲下，帮助Hisham爬上去之后他会把你拽上来。之后二人刚想往前走，Lambert突然




告诉他们，一架直升飞机意外地停在了冰洞外面的平台上，看来他们是来取堆在外面的货物的。赶紧去看一看。谁知他们还



没返回那里，直升飞机就已经飞走了，原地只剩下两个守卫。Lambert要Sam留下他们的性命，好带回去审问。这时候要用步枪的附件Sticky Shocker将他们击倒。打倒一人后赶紧隐蔽，另外一人会警觉地凑过来，躲远一些，等他放松警惕之后再将其打倒，这样安全一些。

收拾了这两个家伙之后，顺着刚才走过的路回到高台上面。注意前面有敌人在巡逻，从上面的脚手架小心地溜过去，Hisham可能会帮你除掉一人。另外一个受惊之后四处打探，趁他不注意绕到背后把他挟持，拖到薄冰的地方，按×键（A键）可以把他摁下去。虽然效果没有冰下杀人来得震撼，不过也是挺有意思的。（恶趣味？）收拾掉这两人之后就可以爬上操作台，打开大门了。进去之后看到一处锁着的门，到那里按×键（A键）可以让Hisham把Sam托上去，接下来Sam就要单独行动了。

首先要应付的是走过来的警卫。最好的办法是在他过来之前攀到管子上面，按△键（Y键）把腿挂上去，他接近的时候按×键（A键）将其脖子扭断，杀人无声。之后顺着管子一直爬过去，爬到上面转弯，最后来到上一层的栏杆旁边。这时正好有个人走过来，接下来就是《分裂细胞》系列中最惊险的招牌动作之一——按×键（A键）将这个家伙从上面一把拉下来，只要他的惨叫声不被别人听到，这就是一次完美的暗杀表演。之后爬上去沿着路走，割开塑料布的帘子继续前进，Sam成功地潜入了恐怖分子伪装成电站的工厂。

这时Lambert要求Sam在工厂里安装炸弹，并且打探恐怖分子军火交易的情况。前面一片漆黑，这时候就需要使用夜视仪了。找到水闸的开关之后启动，水闸会打开，然后顺着梯子下到下面一层的水池，从打开的闸门摸进去，在左边有根管子，顺着往上爬，到头之后扒住上面的台子，等敌人走过来的时候故伎重施把他拉下来，然后翻上去。沿路走到尽头打开门，那里有2个人在说话。不要理会他们，贴着墙边的黑影悄悄走，他们不会发觉你。来到前面的门之后要注意这里的摄像头和激光防御。用手枪的副武器可以使其暂时失灵，之后赶紧走过去就好了。避开他们之后翻越栏杆来到下面，走到头翻上去之后调查设备，装下炸弹之后开门出去，躲开摄像头和激光开到上面一层，恐怖分子正在这里做什么交易。

Sam从这些人的谈话中得知，他们要交易的货物是一件具有大规模杀伤力的武器“红色水银”，而买家之一就是美国本土恐怖组织——John Brown′s Army（JBA）的头目Emile Dufraisne。不过他似乎没有得到想要的东西，十分恼火地离开了。之后Sam得知这里没有储备这种武器，他现在要做的是得到武器的相关资料。先放倒在屋子里巡视的人，然后看里面那台绿色屏幕的电脑。进不去的话怎么调查呢？只要按下R3（右摇杆），就可以用电子设备直接扫描屏幕上的内容并且遥控电脑，先进吧。之后要进行的是电子破解的工作。这个破解不再是寻找数字，而是调整屏幕上的绿色波纹，使其与红色波纹吻合就可以打开锁，实际上并不难。取得了资料之后赶紧走，撬门之后来到前面的走廊，到了上面一层。在这里可以利用狭窄的墙壁间隙跳上去撑在中间，趁敌人走过来的时候




袭击，然后就可以放心地到前面撬锁了。之后往前走，小心激光，再往里有两个人在修理设备。先打开门引出一人，可以躲在黑暗中等他走远之后用手枪干掉另外一个，然后来到这间屋子的另外一头，沿着梯子爬上去，在上层的另外一头将炸弹安好，打开开关，从右手边的梯子下来就可以直接出门了。之后隐蔽前进，Sam顺着梯子来到下面一层。钻过狭窄的地方之后会发现这里有2个敌人，门上还有锁，要想完全不惊动他们不太容易，只好冒险弄出点声音，哄一个人开门出来，然后想办法把他放倒，再进去对付另外一个（能不惊动最好）。之后顺楼梯再往上，来到一处栏杆那里，跳下去。

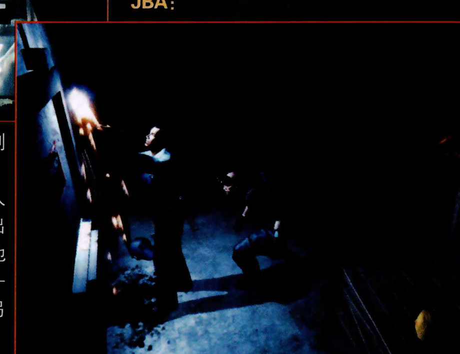
这里有几道激光，先把它们解决了。之后Sam来到一个炎热的地方。原来是炼钢炉，爬上梯子之后小心翼翼地等吊桥过来，上去之后自动到达对面。下面的屋子里有2个人，其中一人正在巡逻回来的途中，这时候应该尽快收拾掉他，屋子里那个就好对付了。之后在屋子里放炸药，从另外一扇门出去，沿着梯子下到底下一层，从门那里出去。绕到前面的屋中，干掉两个守卫之后安装最后一个炸弹。然后顺着一个小门上楼梯，躲过监视器之后来到上面的屋子，取得电脑中的资料，包括买主名单和下面大门的密码。

得到资料之后，Lambert突然命令Sam和Hisham赶快离开这里。在Sam的反复追问下，Lambert告诉他，他的女儿Sarah出了事。现在赶紧用刚才得到的密码打开门，从右边爬过箱子，躲开最后两个警卫，出小门之后，接Sam的直升飞机就在外面。在离开冰岛之后，Lambert将Sarah遭遇车祸不幸遇难的消息告诉了Sam。他显然无法接受这个事实。自己的亲生骨肉死于非命，换了谁也不能接受。这成了Sam心中永远的痛，他能够克服这巨大的打击吗……

## MISSION 2 惊天越狱
Ellsworth Federal Penitentiary，Kansas
16 November 2008

**首要任务**

**JBA：**



- ◆取得对讲机为越狱做准备
- ◆在医务室找到药品
- ◆与Jamie Washington会合
- ◆从毒气室中救出Jamie

**ECHELON:**

◆协助Jamie Washington越狱

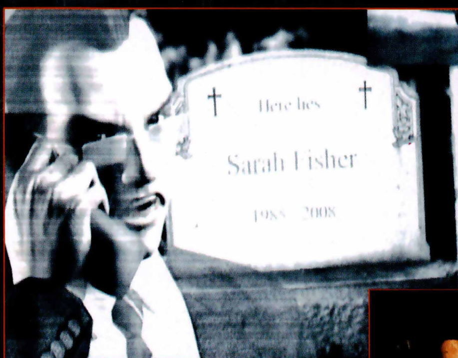
**矛盾任务**

**JBA:**

◆帮助Jamie杀死Barnham

**ECHELON:**

◆不要杀死Barnham




**次要任务**

**JBA:**

◆修改犯人死亡记录

**ECHELON:**

◆找到隐藏的数据盘

有人说，如果困难没有让你死去，那么你会变得更坚强。Sam正是这样一个人。现在的他已经没有什么可失去的了——自从他的女儿出车祸遇难之后，他一直很消沉，为了让他重新振作起来，Lambert给他布置了一个看上去很难接受的任务——犯罪，然后进入监狱。Sam需要接近一个叫Jamie Washington的JBA小头目，帮助他越狱，并且顺利打入JBA内部。现在，为了越狱，Jamie要Sam去偷一部对讲机。

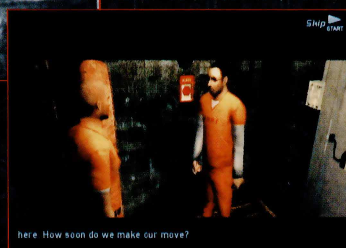
首先从床下的洞里钻出去，然后攀上正对面的窗户，落地后与Jamie会合。在他的帮助下翻墙到对面，爬上梯子，上去之后攀住管子一直往尽头走，过了阳台后下来。从另外一端的栏杆处攀下去，来到一处盖子前，把盖子上的锁撬开就可以看到下面的办公室了。趁那个警察短暂出去的空儿，拿到对讲机赶紧往回跑。巡逻的警察马上就会回到一开始的牢房门口，只有1分30秒的时间。回去的路上还有个警察在那里碍事，从上面落下去砸昏他是最好的选择。总之在规定时间内赶回房间就可以了，之后警察会告诉Sam有人来探望他，镜头自动切换到会面室。



来这里看Sam的当然是Lambert。他告诉Sam，这里即将上演一出“暴动”，这个时候要“协助越狱”。但是有一个名叫Barnham的犯人是不能杀的，NSA还要从他身上得到更多情报。此时的Barnham，究竟在哪里呢？

会面结束之后是放风时间，Sam听到Jamie在健身房和Barnham争吵，急忙赶到那里，结果正赶上Barnham要杀死Jamie。这怎么可以，Sam一个箭步上去制服住Barnham，之后杀不杀他由你决定。不管怎么样，Sam与Jamie都会被警卫扔过来的毒气手榴弹麻醉，等他们醒来的时候，监狱暴动已经开始了……

Jamie趁乱打倒了一个警察。如果刚才帮他杀了Barnham，就可以从警察身上拿到手枪来防身，否则的话就只好拿小刀保护自己了。之后撬开牢房的锁，在前面放药品的地方拿到治伤的外用药，再出去看到前面有两个警察在贴墙站立，先解决近处那个，再慢慢绕过去将远处的打倒。之后来到一处有提示的地方帮Jamie爬上去，他会给你打开下面的门。沿着门后面的楼梯上去之后可以通到另外一处楼道，一个警察正拿枪指着要逃跑的犯人，上去把他打翻，前面向右拐，到一处着火的地方无法通过，好在高处有个阀门，




让Jamie帮忙垫脚爬上去之后打开水龙头，把火浇灭。再往前走是食堂。里面两个警察处于戒备状态。可以先把一个引出来收拾掉，再对付另外一个。安全之后从左边的台子跳过去，上楼梯，到前面一处有通风道的地方钻进去。到另一头出来，悄悄地干掉屋子里的警卫，调查电脑可以得到开锁的密码。然后打开密码锁，前面往右走，绕过牢房之后进入一间着火的屋子，走到尽头可以找到出口，进入牢房区。

Sam好不容易快要摸出监狱，却发现Jamie失踪了。这家伙自己四处乱闯，结果进了毒气室。现在必须在他挂掉之前去救他。但是现在的情况也不够乐观，前面的牢房区有2个警察在巡逻。最好的办法是贴墙上楼梯，在2楼和3楼中间的部分攀上一根管子，一直攀到对面。这时注意那里的警察，在他走远之后从管子上下来，钻进左边的通风道，出来之后沿着梯子下来，进入另一个通风道。出来之后屋子里有2个警察在巡逻。贴着左边黑影的地方一直走到头。过了金属探测器的小门之后进入毒气室所在的楼道，第一间屋子里没有人，从那里的通风管道可以直接爬到毒气室的控制台前面，操纵机器使机器停止运转。这时外面的两个警卫摸进来了，出其不意地收拾掉他们。然后从前面的观众席下到毒气室里，打倒守卫放出Jamie，然后两人从外面的出口进到通向教堂的楼梯，上去之后再把Jamie托上去让他给自己开门，之后两人摸进了教堂。（在去教堂之前往下走，可以在停尸房找到NSA需要的资料碟。）

教堂里有2个警察在巡逻。不必理会他们，趁黑摸到左边的办公室里，先把电脑上的记录修改一下，这样官方记录上Sam和Jamie就成了死人，之后再摸到前面的楼梯上，沿着管子爬到对面，把绳子放下来。再隐秘地利用绳子爬到屋顶上。（担心暴露的话可以将绳子附近的蜡烛吹灭，但是要注意警卫的行动。）

在屋顶干掉一个守卫之后，撬锁进入楼梯的下一层，打开门放Jamie出来，到最下面一层，出口就在前面！配合翻过墙之后小心地跳到下面，Sam和Jamie自由了。为了感谢Sam的帮助，Jamie决定将他介绍给自己的老大Emile Dufraisne，就是一开始在冰岛购买“红色水银”的那个人。

## MISSION 3 神出鬼没

New Orleans，Luisana
20 November 2008

**首要任务**

**ECHELON:**

◆在4个变压器保险丝中做手脚

◆入侵JBA服务器

◆完成任务后回到自由区域

**矛盾任务**

**JBA:**

◆将Cole Yaeger的情况秘报给Emile

**ECHELON:**

◆将Cole Yaeger的情况秘报给Lambert

**次要任务**

**JBA:**

◆在计算机中发送假情报

**ECHELON:**

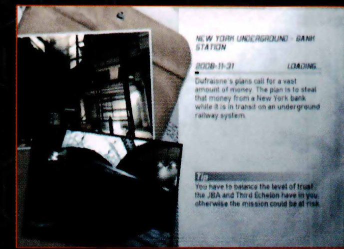
◆扫描Enrica的指纹

在Jamie的推荐下，Sam成功地潜入了JBA的内部，他们的总部在美国南方的新奥尔良。除了Jamie和Emile之外，JBA的骨干成员还有几人：Moss中尉，JBA基地事务的负责人；Enrica博士，负责武器装备的女恐怖分子；B. J. Sykes，开发JBA的安全系统。还有一人名叫Cole Yaeger，是Emile的跟班。但是最近他似乎有什么可疑的举动。为了不引起JBA成员的怀疑，Sam蒙面潜入了基地的管制区域，完成Lambert交给他的任务。

首先要注意的是，Sam在管制区域活动的时候，身上只有发射橡皮子弹的手枪作为武器，必须近距离射中敌人头部才能使其昏厥。实际上，它的主要作用还是用副武器的电磁波干扰各种警戒装置，但是它对瞄准的要求十分苛刻。所以在面对摄像头、激光等探测装置的时候，要讲究眼疾、手快、枪法准。这个只要多练一练就可以掌握，不是很难。

Sam的任务是调整JBA基地的变压器内的保险丝，以干扰它们的正常工作。变压器的位置分别在入口、楼顶、仓库和外面后院靠船的地方（XBOX版有一个变压器的位置不一样，在Loading Bay）。一般来说，PS2版走下面的路线比较容易：

首先进入入口，调整第一个变压器，然后返回来，顺着梯子爬上楼顶，上面有一个人，小心地躲过他或者干掉他，调查变压器，调整之后回到屋顶刚过来的地方，有个地方的洞可以爬进去，到屋子里之后绕几绕就可以到仓库的入口。变压器就在不远的地方。调整结束之后到旁边的一间仓库（注意隐蔽），Moss和两个手下在那里。想在他们三个眼皮底下做事不容易，可以考虑先在黑暗中收拾一两个，最




后将三人全部KO，然后调查Moss办公室的电脑，发送假情报之后出门，从另外一个门口进入到后院，注意有两个人在那里。避开或者收拾掉他们之后找到最后一个变压器。调整之后Lambert又叫Sam去三楼的JBA服务器。路有好几条，最简单的是退回到最开始的地方，直接爬上屋顶进入三楼。躲开警卫和监视器之后来到服务器室内，里面有两处激光，干扰之后进到里面，调查服务器即可。这里面有Cole Yaeger写给同伙的加密的电子邮件，破解之后可以查看，随后就是决定将其送给Emile还是Lambert。如果给Lambert的话，Cole将成为NSA的线人。而发给Emile的话，暴露的二五仔的下场是什么样，大家自己去想吧……总之发给谁，谁的信任度就会上升，这时候应该权衡利弊，根据当时的信任度做出合适的选择。

这些工作完成之后还有个分支任务，提取Enrica的指纹。她的房间桌子上就有，不过在提取指纹之前要把灯关掉，手枪干扰就可以了。提取指纹之后立刻按照原路返回到屋顶的，顺着梯子滑下来，回到自由区域，任务完成。

## MISSION 4 金钱列车

New York City
31 November 2008

**首要任务**

**JBA:**

◆得到车站的进入密码

◆到达列车前端并且控制之

◆切断列车和外界的联系

**矛盾任务**

**JBA:**

◆将站长杀死

**ECHELON:**

◆不能杀死站长

**次要任务**

**ECHELON:**

◆放掉后面的车厢

2008年11月31日（不要问我为什么11月会有31天，反正游戏里是这么写的……），Sam开始执行JBA布置的第一个任务——劫持装满黄金和现钞的列车。由于购买“红色水银”需要大量的资金，JBA的财政支出负担不起，所以Emile才想出这么个馊主意。Enrica与Sam共同负责这次行动，首先二人要潜入纽约市的地下铁道



，来到银行专列所在的秘密车站，并且从站长那里得到必要的密码。Emile让Sam杀掉所有发现他们的人，而Lambert则要求Sam做到“零伤亡”。要想两者都达成的话当然是尽量做到不被人发现，但是站长却是躲不掉的。所以这个人的生死将成为任务布置双方新的矛盾。另外，Lambert为了让Sam使用顺手的武器，居然以军火商的身份将SC Pistol和SC Rifle卖给

了JBA。这对于NSA来说是很危险的事情。

首先Sam和Enrica来到地下通道的通风处，先帮她垫脚上去，然后再让她拉上来（这女人好大的力气……）。过了两扇门，来到前面有风扇的地方，帮Enrica跳到另外一边的保安室，她会将风扇的开关闭上，这样就可以爬过去了。之后两人开始分头行动，Sam爬过风扇来到通风管道，出去之后收拾掉一个警卫，过走廊进入隔壁房间，另一个家伙在那里进行电焊作业。趁他全神贯注又有电焊弧光掩护的当儿，赶紧溜过去，进一扇小门。之后看到一个警察顺着楼梯往下走到门那里和另外一个警察说话，不要理他。看到墙边的管子没？沿着管子一直向前，可以滑过去，然后按△键（Y键）把腿收起来，在两人丝毫没有察觉的情况下潜入新的房间。这里有一节修理中的车厢，两个警卫都很碍事。如果躲不开的话就逐个击倒。之后来到另外一个通风口，Enrica告诉Sam所有的监视器都暂时失灵了。趁这个机会赶紧钻过墙洞，爬上管子，从一处有裂缝的地方钻过去。里面两个警卫正在谈话，不要理他们，等一会儿其中一个会离开，爬出来放倒另外一个，再打开门将第二个引过来收拾掉。之后贴着右边来到站长室附近，不要急着过去，一个警卫正要走出来。在黑暗的地方等他过去（打倒他的话可以得到站长室的钥匙卡），再轻轻地推开站长室的门——站长这家伙虽然自诩有N多警卫，但是身边一个人都没有的后果是什么呢？如果想得到JBA的信任的话，就放手把他干掉吧。

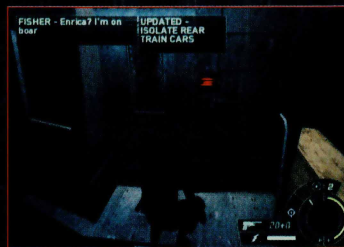
解决站长之后调查电脑，得到开门的密码，打开门溜出去，前面还有2个警卫。老办法收拾掉。之后再向前就来到了站台。这里只有一个人来回巡逻，小心点躲的话可以很容易地走过去。之后



前面的列车那里也有2个警卫，要想不惊动他们就混上车有点难度，看大家随机应变的能力了。

列车开动了，Sam从最后一节车厢向前摸索。车厢内的灯可以弄灭，但是警卫们并不好对付，实在不行就用手枪杀几个吧。注意摄像头和激光。走过两三节车厢之后，前面的车门无法打开。（此时可以将后半截车厢甩掉，减少政府的损失~）这时就要从车顶爬过去。虽然上面时不时有铁管阻挡，但是Sam会自动地躲闪，所以不必担心像《生死时速》的反派一样被撞去半个脑袋的事情发生。警卫有时会爬上来，但是他们有一定的概率会被障碍物撞下去，这就是跑龙套的命啊。

过了两节车厢之后，倒数第二节车厢的门虽然可以打开，但是进不去。得到车厢前面的地方开门进入，但是里面有三个人，不好对付。可以用手枪先干掉一个，然后立刻躲出去，依法炮制就可以解决他们几个，然后钻进去可以关掉通信，这里有加血，所以即使受点伤也无所谓。最后来到车头，那里有最后两个警卫。不过他们俩正在打盹，先把灯干扰之后再拿枪收




拾掉，至少先干掉一个也好。收拾了这两个家伙之后，劫持任务算是成功了。

Jamie将道岔口扳下，列车以全速驶向铁路的尽头。尽管司机试图劝阻Sam，但是仍然无济于事。随着一声巨响，载有无数现钞和黄金的列车冲出铁轨，在一个地铁车站停了下来。Sam本以为这次任务可以尽可能少地伤人，但是看到被灭口的司机和警卫们的尸体，他意识到，这次的卧底行动造成的后果似乎已经超出了原来的想象……

## MISSION 5 月下游魂

Cozumel，Mexico
11 December 2008

**首要任务**

**JBA:**

◆帮助Enrica安装引爆遥控器
◆帮助Enrica到达通讯室
◆找到炸弹并且与Enrica会合
◆安装炸弹之后撤退

**矛盾任务**

**JBA:**

◆用Enrica的手机将炸弹引爆

**ECHELON:**

◆破坏Enrica的手机遥控器

**次要任务**

**ECHELON:**

◆收集乘客名单
◆使发动机停止运转
◆删除全部监视器记录

Emile用劫持运钞列车得到的钱购买了"红色水银"，并且准备使用它来发动大规模的袭击活动。但是在这之前，JBA需要实验一下这种新武器的性能。据说只要一个棒球大小的"红色水银"在催化剂的作用下可以产生相当于2500吨炸药的破坏力。JBA将一个"红色水银"样本的炸弹秘密运送到墨西哥科祖梅尔海域的一艘游轮上，Sam和Enrica被派遣去那里安装和引爆炸弹。Enrica将自己的手机改装成遥控器，只要在船的通讯天线上安装接受设备，就可以一个电话使炸弹爆发。而Lambert则要求Sam阻止这次爆炸。而且NSA的上级官员Williams（就是游戏一开始和Sam通电话的那个）担心他们的阻止行动失败，因此通知当地的政府增派了大量装有自动武器的军队守卫在船上。但此时Sam和Enrica已经登船，他们将怎么应对目前的局势呢……？

首先Sam从一间客房外面摸进去，从门口出去。外面有两个士兵，他们都是有突击步枪的，绝对不能硬冲。抓好时机将其中一人收拾掉，然后贴墙逃走。注意正厅里有监视装置。用手枪干扰后，贴左边走。过了一间音乐酒吧之后（有2人阻拦），前面是戒备森严的大厅。XBOX版的话可以用手枪打灭旁边的几盏灯，而PS2版就只好拣黑的地方走了。在这里使用烟幕手榴弹的话风险比较大，但是有的时候还是有效果的，大家可以试一下。

混过大厅之后，Sam上楼梯（此处有2人），来到游轮的通讯天线下面。Enrica正在上面等着，只要帮她垫一下就可以把炸弹的起爆天线安在上面了。然后跟着Enrica进入通讯塔，帮她跳到栅栏那边。之后她会帮你打开电梯间的锁，只要回到刚才音乐酒吧那里，走右边的门就可以了（路上十分危险，小心为妙）。Sam来到酒吧，右边的小门，进去之后找到了电梯，但是还得往下跳一层才能进入，打开盖子之后就可以乘坐电梯了。Sam来到下面一层，这里是轮船的动力室。Lambert要求Sam关上这里的发动机，这样的话船不会离海岸太近，即使爆炸了也可以将损失减少到最小的程度。但是炸弹不在这里，Sam的任务是前往燃料舱，取得炸弹，然后再返回来。目前这里还是很危险的，先将动力室里的敌人清除干净再说。

收拾了动力室的敌人之后，关闭轮船的发动机，之后来到一扇铁网门前，打开后在前面找到出口，那里通向轮船的燃料舱。路上还有一个敌人，干掉他之后继续向前，到燃料舱之后用电子破解打开里面的门锁，炸弹就在里面的小船上。可恶的是存炸弹的箱子居然还有锁，你说一开始执行任务的时候就把钥匙给我好不好……拿到炸弹之后原路返回动力室，从一处比较矮的地方钻进去，Enrica在那里等着。把炸弹交给她，然后再帮她跳过去就可以了。

Sam偷到了Enrica的手机，现在趁她在装炸弹，Sam的内心展开了激烈的思想斗争：现在是阻止炸弹爆炸的唯一机会，如果不及时给手机上传病毒的话，船上的2000多条性命就要毁于一旦；而如果阻止了爆炸，那么死掉的极有可能是Enrica和自己。是两个人的性命重要，还是2000个人？这个问题只有让大家自己去回答了。

实际上，无论选择哪个，Sam和Enrica都会没事。但是如果船不爆炸的话，恼羞成怒的Emile会将他们两人拷打一顿，但是由于别人的劝阻，他始终没有下杀手。实际上，与其说这位老大舍不得自己的手下，倒不如说是说不得他们两人的才能罢了。接下来还有更重要的任务要完成，Emile还离不开Sam和Enrica。但是话又说回来，Williams知道船上有炸弹，



不但没有疏散船上的人员，反而把他们都关了起来，这不是明摆着拿这2000多平民的生命开玩笑么？不过这些事情本来也说不清，Williams从一开始就对Sam和Lambert的行动抱有很大意见。毕竟潜入敌人内部并不意味着要替敌人做一切工作。从现在开始，两头受气的Sam还有新的任务要执行……

## MISSION 6 冰封时刻

Sea of Okhotsk，Russia
14 December 2008

**首要任务**

**JBA:**

◆清除全部雇佣兵
◆将全部5个联系信号源切断
◆清除油轮上的全部士兵
◆拆除油轮上的炸弹
◆确保舰桥状况

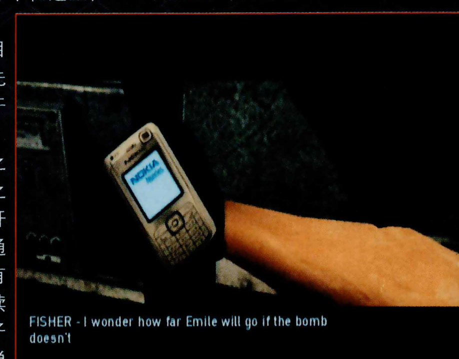
**次要任务**

**JBA:**

◆将油轮周围的炸药全部拆除

**ECHELON:**

◆找到钥匙
◆收集船舱人员资料
◆在船上安装跟踪器




Sam被JBA派遣到俄罗斯鄂霍茨克海域的一艘油轮附近，他的任务是劫持这艘船。由于这里冬天的温度极低（夏天温度也不高），所以船被封冻在海中。船的主人和船员身份不明，不过这不重要——Emile需要的只是这艘船，至于船上的人则一概不留——包括在船周围游荡的那群雇佣兵在内。

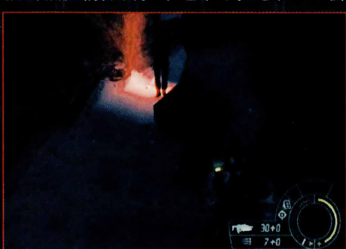
Lambert告诉Sam，船下的雇佣兵不能全部杀光，必须留几个活口给NSA审讯。所以执行任务的时候尽量别杀人，至少得留下几个就是了。这些雇佣兵在船的周围设置了炸药想把冰炸开，现在要争取时间，阻止他们的爆破行为。另外还要切断他们和外界的联系。调查那些发着绿光的电脑就可以将联系切断。电脑一共有5台，得搜索一段时间才能找到。几个任务并在一起，Sam也未免有些招架不住。

先从最容易的做起。面前就有一台电脑，调查后切断联系。注意远处过来的人，隐蔽在阴暗的地方，在别人看不到的时候将其打倒，是这一关必须做到的。随后转到有油灯的地方，一个雇佣兵正走过来。藏在暗处杀他个措手不及，之后沿着路继续走，注意有的地方插着军用火把，亮光很厉害。前面有两个人，仍然采用各个击破的战术，放倒他们之后继续往前，钻进一个冰洞。爬到出口的时候，看到外面有一个人，等他转身之后再出去收拾他。然后沿左边的绳子下去。看到敌兵，悄悄地溜下来，背后一把掐住，拖到黑暗处。随后第三个人从远处走出来，如果嫌麻烦的话用狙击消灭他。之后来到前面的一个军用帐篷里，调查其中的电脑，切断第二处联系。

之后前面的路有分支。先走右边，路上有Wall Mine。在这种武器面前一定不要乱跑，用极缓慢的速度接近之后，按照提示就可以拆除它们，据为己有。但是要注

意，只有在绿灯亮的时候才能拆，红灯亮时拆的话必定会爆炸！找到第三台电脑，切断联系。然后经过几处带激光监视的机枪之后，来到一个山洞。里面有三个人，把他们收拾之后来到电脑跟前，切断第四处联系。之后继续往外走，走到尽头之后看到一片冰墙，用枪打开之后从这里攀着边缘落下，回到刚才帐篷那里。然后再回到分岔处向左，路上还是有Wall Mine。小心。走到头之后发现油轮和三个士兵。把他们分别放倒，找到电脑，切断最后一处联系。另外他们炸冰山的炸药也有一处在这里，要破坏的话现在就破坏吧。之后从有火把的地方钻冰洞，到达货轮脚下。这里也有3个人，将这里的发电机关掉之后就会一片黑暗，这样就好办了。挨个收拾他们之后，在船的一端拆掉另外一处炸药，然后顺着绳子上船就可以了。

上船之后，Lambert要求Sam查清船上的底细，可是怎么查呢？最简单的办法就是"自投罗网"，只要暴露在敌人面前，就会被他们抓去。不过不必担心，Sam会



在牢房里自救的，用撬锁的方法撬开手铐。（就是没有图案显示，只能凭触觉了。话说回来，PS3版没震动的话可怎么办啊！）之后调查房间里的箱子，发现这艘船原来是运毒品的。之后在屋子里取得自己的全部装备（看来这些杂兵的智商比MGS的也高不到哪里去，把人和装备锁在一间房里……），然后开始搜索船长的位置。（看3DMAP即可）最后在楼上找到了船长室，不料这个固执的家伙居然说要炸船，离爆炸时间只有10分钟了，在最短时间内赶向底舱！

来到底舱，首先拆除墙上的第一个炸弹。炸弹由四组线组成，选中哪根线手柄有震动感的话就先剪哪根，剪到不震的线的话就立刻爆炸。说起来拆炸弹并不难。这之后丧心病狂的船长竟然把时限减少到3分钟，赶紧跳下去，第二和第三个炸弹分别在右上方发动机的正反两面。拆完之后立刻下左走，上梯子，最后一个炸弹在上面。全部拆完之后，就要去找船长算账了。

这时候从船舷的左边舷梯上去，小心路上埋伏的敌人，这时候要灵活运用各种战术隐蔽自己，消灭敌人。一直上到顶之后先用干扰使自动机枪失灵，再走上去。开门，杀掉碍事的敌人，爬上梯子。除掉最后几个杂兵之后，再使一台机枪失灵，就可以进入油轮的控制塔了。在这里扫清剩余的敌人，在控制室里安装跟踪器，最后夺取船的控制权，任务完成。

## MISSION 7 战争乐园

Kinshasa, Congo
16 December, 2008

**首要任务**

**JBA:**

◆调查Takfir与Massoud的行动计划

◆清除停机坪的敌人之后撤离

**矛盾任务**

**JBA:**

◆找到Hishgam并且杀死他

◆将Hisham的尸体藏在汽车内，制造爆炸的假象

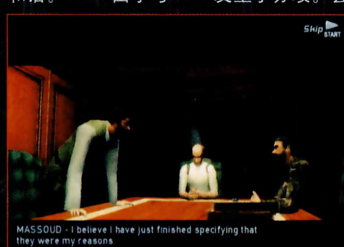
**ECHELON:**

◆保护Hisham的安全

◆护送Hisham从车库离开

Sam作为Emile的贴身保镖来到了刚果民主共和国的首都金沙萨。Emile这次要和另外两名恐怖分子的头目Takfir与Massoud开会，会议内容是利用"红色水银"在美国发动恐怖袭击。Sam在"休息"的时候窃听了会议内容，这些恐怖分子的计划远远超过了Lambert的估算，Sam也意识到事情的严重性。具有讽刺意义的是，Sam作为卧底进入JBA内部的目的是要阻止他们的爆破计划，但是他后来为JBA执行的任务包括劫持运钞列车、夺取油轮等等都是这个计划完成的必要条件，假如没有Sam的参与，"红色水银"恐怖袭击计划根本就无法完成。难怪Sam和Lambert会被Williams怀疑，本来这就是一件风险率100%的事情。

但是三个头目的会议似乎进行得并不和谐。Takfir由于与Emile发生了分歧，会




议进行到一半就找借口退席了。Emile对这两个"合作伙伴"似乎也很不信任，他告诉Sam，如果这次会谈破裂的话，他就必须负责安全撤退的任务。听完会议内容之后，Sam要调查其他两支恐怖组织的意向，并且向Emile报告。Emile要求Sam暂时不要杀这些人。首先还是要从这里出去，现在Sam在机械室的下水道里，小心地挪到前面，到隔壁的屋中。那个人正在修理机器，不要理他，悄悄到前面打开门，同样不要理那个楼道里睡觉的人，直接上电梯去楼上即可。谁知道电梯走了一半突然停了。这里整天打仗，停电只是家常便饭而已。没办法，自己爬上去吧。外面有2




个人，找准机会混出去。楼道里有两人来回巡逻，还有监视装置。这时候最好还是利用轰炸的间歇黑暗时间通过。走右边可以上楼梯，然后来到1002房门前，撬门进去，找到钥匙卡。随后拐到左边，用钥匙卡打开一间房门，在里面的电脑上发现



Massoud发出的邮件，这家伙果然对Emile怀有异心。得到这些资料之后会自动发给NSA，信任度得到小幅度的平衡。在另外一个房间找到另外一份资料（在文件柜里），这是Emile需要的。如果不上10楼，在9楼可以找到Emile的房间，敲门的话可以和他联系。右边的房间就是他们的机密资料保存地点，必须用钥匙卡或者电子破解才能进入。先在这一层的电脑中查看信息，然后摸到楼上一层，在里面房间找到电子保险柜，破解之后得到他们的行动计划，COPY之后从这一层的门出来。（或者直接从10楼进什么一层，反着执行也可以。）

收集全部资料之后，Sam到Emile所在的房间报告。Emile告诉他，要和这些人尽量合作，并且利用他们。而且他还对Sam说，Takfir的组织内部有一个间谍，如果除掉他的话可以很好地拉拢他们。而这个人正是CIA的Hisham Hamza，Sam的老相识。Sam意识到现在很危险，于是立刻与Lambert联系。Lambert告诉Sam，要将Hisham带到楼下停车场，帮助他逃走。

Sam乘9楼中间的电梯来到楼下，经过一间有2个人巡逻的大厅，辗转来到一间库房，Hisham正在那里。他受了伤，看来要帮他逃出去并不容易，确认一下地图再说。首先离开屋子，到有水池的一间屋内，干掉守卫之后走左边的小门，进去之后再走右边的门。花园里有几个敌人。用狙击一个一个消灭。最后来到车库，干掉这里埋伏的两个敌人之后就可以送Hisham逃走了。（如果要执行Emile的指令，可以在这里杀死Hisham，然后把他的尸体藏在汽车里，装上炸弹引爆——不过为了NSA的信任，最好不要这么做。）

Hisham成功逃走之后，Sam向Emile汇报说他没有找到目标。于是Emile要Sam清除直升飞机停机坪的所有敌人，然后撤离。Sam回到原来水池左边的房间，这回走左边的门，可以看到停机坪。但是这里敌人很多，只好趁他们落单的时候狙击消灭。杀死全部敌人之后，那里还剩一辆坦克，虽然炮管射不到你，但是仍然需要清除。在坦克背面安装炸弹，走远一点，一声巨响之后，Sam就可以离开这个鬼地方了。

## MISSION 8 无间行者

New Orleans, Luisana
19 Drcember, 2008

**首要任务**

**ECHELON:**

◆取得Emile的联系名单

◆取得"红色水银"的样本

◆进入地下设施

◆任务完成后回到安全地区

**矛盾任务**

**JBA:**

◆揭露Lambert的身份

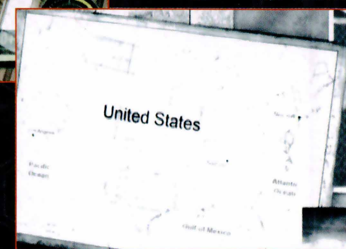
**ECHELON:**

◆掩盖Lambert的身份

◆拆除运向Nashvelle的炸弹

◆拆除运向Los Angeles的炸弹

Sam回到JBA基地，正准备和Lambert联系，接电话的却是Williams。他告诉Sam，Lambert被Emile的人抓起来




了。原来Lambert当初为Sam提供武器而卖SC装备给JBA，早就受到Emile的怀疑。后来有人给Emile发了一封电子邮件，说与他们交易的军火商本人早在几年前就死了，现在这个（Lambert）是冒名的。现在想救他的话只有一个办法：在JBA的电脑中修改资料，掩盖他的身份。如果不这么做的话，Lambert就会被杀死。Williams嘲讽地向Sam提出建议，要他害死Lambert，以确保计划的顺利实施。Sam对Wiliams的幸灾乐祸表示愤怒，而Williams则反唇相讥，说Lambert和Sam当初的行动已经超越了允许的限度，NSA不能冒这么大的风险，拿几百万人的生命开玩笑。Williams还告诉Sam，现在JBA已经准备好3个炸弹，分别运往美国的纳什维尔、洛杉矶和纽约市。其中两个炸弹还在基地里，Sam要在它们被运走之前将其排除掉。不管怎么说，现在已经没有时间和Williams争什么责任问题了，情势如此紧迫，Sam只好按照他的指令，完成排除炸弹的任务。不过在这之前，必须先去救Lambert。

要救Lambert、采集"红色水银"样本的话，就必须进入JBA的地下区。通向地下区的通道在上次调整变压器的仓库里。最简易的途径是先爬上屋顶，然后从上次钻过的那个洞，进入仓库的上层。通向下层的井盖已经打开，只要趁别人没有发现，跳下去就可以了。到下一层之后打开铁门走进去，找到一处梯子上去。之后小心地爬上来，用手枪干扰这里的摄像头。这里有2个人，其中一个在看电脑，不会注意到你。想办法将另外一个引开或者收拾掉就可以从右边的门出去了。出门之后就会看到摄像头。干扰之后再往前走，会看到写着laboratory的牌子，那里是实验室，"红色水银"的样本就在那里。先干掉这里的守卫（从旁边一间屋里出来）按×键（A键）取得样本之后这里突然放出毒气。赶紧爬上左边的台子，上面的架子上有通风口，赶紧钻出去。不要担心体力问题，旁边的楼梯上就有药箱。补充体力之后，进入刚才那个守卫所在的屋子，在资料箱里得到Emile的联系人名单。拿到之后出实验室，走刚才另外一条分支。小心敌人，可以先将他们干掉。然后走右边的路，到达Security Area。开锁进门之后首先要干扰这里的摄像头，然后调查电脑，火速破解，然后调查关于Lambert的信息。（如果担心被发现的话可以在破解后躲在一边等摄像头恢复正常之后再补一枪），调查完毕，JBA基地广播说炸弹两颗炸弹

将在10分钟之内运走，一个在屋顶，一个在码头。现在Sam必须赶去排除它们。赶紧打开另外一扇门向外走，沿着楼梯一直往上，打开门，Sam回到了最初出现的地方。




这时要先爬上屋顶。Moss和一个手下在那里。如果此时警戒度不高的话，可以把他们吸引到僻静的地方然后打昏，就可以放心地排除炸弹了。炸弹的排除方法和上次一样，只是时间限制缩短到15秒，必须熟练而且冷静才能很快地拆掉。之后从屋顶直接进入仓库，躲开监视之后从下面的门出去，旁边就有通向码头的路。码头的戒备也很严，刚一下台阶，黑暗处就有一个家伙。用夜视仪可以发现他，偷偷将他解决，其余的就好办了。解决掉这里的杂兵之后立刻调查炸弹，按照刚才的方法解除。Emile已经开始怀疑Sam，要他回到自己的区域。这时候要避开监视，回到最初的场所即可。

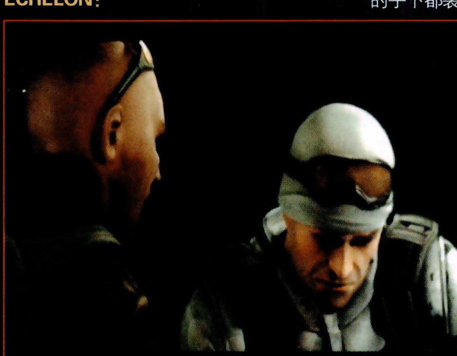
在Sam的努力下，Lambert逃过一死。虽然他遭受了Emile等人的拷打，但是最终获救。Sam虽然要完成卧底的任务，但是对于这位多年的老朋友来说，他的生命比任务重要得多……

## MISSION 9 纽约风暴

New York City
21 December, 2006

**首要任务**

**ECHELON：**



◆拆掉纽约市内的炸弹

◆清除JBA的全体成员

JBA将最后一批“红色水银”炸弹运往纽约。在那里，他们将制造一起绝大的恐怖袭击事件。这次爆炸可能造成上千万人的死亡，JBA的名声也将随着这起恐怖袭击事件而响遍世界。为了确保行动的隐秘，所有JBA成员都从飞机上空降。舱门打开，队员们纷纷跳下飞机。

“完成这件事情之后，我们都会名垂史册！这都是你的功劳，Fisher！”Emile在飞机上对他喊着，他的声音和外面的风声交织在一起，模糊却刺耳。

“先不要感谢我。”Sam狡黠地回了一句，然后纵身跳下飞机。

Emile戴上通讯耳机，想要听到炸弹在另外两座城市爆炸的消息。几秒种过去了，他的脸色突然变得阴沉而恐怖。

“究竟怎么了？”一边的队员问自己的首领。

“可恶！看来Sykes是对的，Sam Fisher出卖了我们大家！”Emile终于知道自己身边的奸细是谁，但是现在要除掉他，似乎已经晚了……

“所有的人，见到Sam Fisher之后立刻杀了他！！”Emile下达命令之后也跳下了飞机。他愤怒的声音随着冬天的寒风，在空中飘荡着……

Sam的身份暴露了。Williams告诉他，现在执行第二计划：拆除炸弹，将JBA全部成员消灭干净，包括Enrica在内。Sam强调说Enrica不应该被处死，但是Williams仍然是那副死板面孔，而且警告他说如果你不杀我就另派个人去杀。现在不是和这种站着说话不腰疼的家伙浪费时间的时候。首先解决前面的三个人。不管怎么做都好，引诱过来暗杀或者狙击都可以。沿路向左走，进入房子之后有一个人走进来，杀了之后撬开门向右走，注意Wall Mine。不想排除的话在远处一枪打爆也可以。之后在左边的屋子里找到一个出口，爬出去。前面有三个人。找好隐蔽点，瞄准第一个人杀掉之后立刻换地方，利用这里阴暗的优势除掉此三人。之后走左边的窄巷，注意旁边的自动机枪。过去之后从墙上放绳子下来。注意前面的Wall Mine，小心拆除之后，发现炸弹。Jamie和Sykes也在这里。利用这里一片漆黑的优势，将他们两个杀死，然后拆除炸弹。之后Enrica会和Sam联系，她告诉Sam到对面的大厦来。究竟会有什么发生呢？Sam爬上旁边的梯子，顺着钢丝滑了过去……

到了对面之后走右边，爬上去之后撬开电梯顶上的锁，下到电梯内部。Enrica在那里等着Sam。她告诉Sam，Emile要她来杀死他，但是她并不愿意这么做。她告诉Sam，Moss在68楼，Emile在楼顶。Moss的手下都装备了夜视仪和威力强大的武器，如果他们遇到敌人的话，会将灯光关闭，用夜视觉仪搜索。说完这些之后，Enrica离开了。Sam对于她的行为十分感激，现在他下定决心，不执行杀死Enrica的命令。

出电梯后前面向右走，楼道内一片漆黑。一扇门后面有两人对话的声音，似乎是谁把防火的喷泉打开了。干掉他们两个之后向里走，一个房间里有手榴弹。拿到之后再往里走，前面有红色激光，一定要小心。之后的一扇门里有三个人。把他们挨个收拾之后拿到步枪子弹，之后走另外一个门，拆掉Wall Mine之后再解决前面的红色激光。再往前走上楼梯，房间里有3个人。这里地形比较广，用闪光手榴弹的效果好一些。（说来也怪，对这些装备了微光夜视仪的家伙们，为什么闪光弹的威力却不大呢？）

Sam来到了68层，MOSS就在前面的房间里。这里敌人比较棘手，可以先引出一两人然后暗杀掉。这里有一枚Wall Mine，可以等他们过来之后射爆，把他们炸死。这样的话即使是Moss也一样招架不住。干掉他们之后拆除第二颗炸弹。然后打开剩下的那扇门，走进去安装炸药，出来引爆。之后进入下一个区域。

Emile在楼顶上，Sam现在则站在高空中的管子上，搞不好掉下去就会摔个粉碎，首先往左走，看到有管子的地方，攀上去，顺管子爬到对面平台上落脚。先到有电源控制面板的那头，切断供电，右边的门就会打开，一个家伙出来查看，然后抓紧机会杀了他就可以进门了。进入里面之后拐了两个弯，然后一定要慢走，墙上有Wall Mine。拆掉之后撬开锁，屋里有2个人，趁天黑收拾掉他们，注意另外一台自动机枪。之后进入后面的走廊，可以先用手枪干扰那里的灯，引出里面的2个敌人然后杀之。再前面是露天的平台了。开门进去之后里面一个家伙朝这边



走过来。看见他身边墙上的Wall Mine没有？别怪我手狠啊。解决他之后往右走，先爆掉一人的头之后另外一个会上来，杀之。前面有红色激光，干扰之后继续前进。前面有两扇门。先撬开左边的，干掉里面Emile的手下，之后就是决战的时刻了。

## 结局

Sam刚刚走上楼顶平台，就发现这里都被红色激光包围了。另外一条激光束射在他的身上，但是却没有爆炸——这是Emile的机枪的瞄准装置。

“Sam，把枪慢慢地放下。”Emile用仇恨的语调对他说道：“我的人都在哪里？”

“你可以自己去看。”Sam的声调和他的表情一样冰冷，“我在这儿等你回来。”

“你杀了他们吗？杀了这些和你一起奋斗，对你充满信任的人？”Emile的声音突然哽住了。他看到自己的组织被这个深受自己器重的人毁掉，心中的悔恨和愤怒无法用言辞形容。

“不要用失望父亲一样的语调和我说话，”Sam冷笑着说道：“对于我来说，你只不过是个目标而已。”

“是吗？那么你又是什么呢？一个士兵？还是别人的爪牙？”Emile知道，此时只有除掉这个叛徒，自己的事业才能实现！这场战斗异常艰难。首先Sam没有武器，而Emile的机枪子弹几乎是无限的，现在只能躲在隐蔽处，趁他开枪的间歇挪到左边。一会儿之后这里的激光会随着他的移动而消失。把握好激光变化的规律，

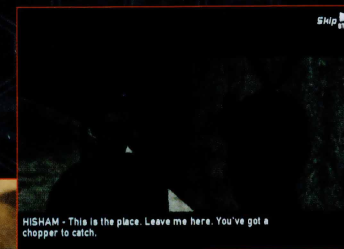


一边躲Emile的攻击一边朝中心移动。到达电脑那里之后可以将全部激光关闭，并且得到手枪，之后瞄准Emile的头，一枪毙命，这之后，意料之外的结局到来了。

“Sam，Sam你在哪儿？”Enrica在平台上寻找Sam的身影，看到一个全副武装的蒙面人：“Sam，是你吗？”

“不好，快躲开！”Sam在另外一侧看得清清楚楚，那个蒙面人不是他，而是Williams派来清除Enrica的杀手！

枪响之后，Sam赶到那里为时已晚。Enrica在最后时刻见到了自己要等的人。




“Sam，我们最后还是做了件好事，对吗？”Enrica抬起头看着他。

“是的。”Sam此时的心情如同漫天飞雪一般凄凉。

“对不起，Sam……”Enrica说过这句话之后，她的眼睛就没有闭上。

“啊啊啊啊啊啊！！！！！！！！！！！！！！”Sam悲愤而无奈的怒吼穿破夜空，却被风雪掩没了……

一段时间之后。

“那家伙在哪里？”杀害Enrica的NSA特工找不到Sam，返回原地继续搜索。就在这时，下面的雪地中突然有一个人影凸现出来，Sam一把抓住他，用匕首贴在他的喉咙之上！

“地狱里再见。”那人听到Sam没有语气的声音，他的血液在瞬间冻结了。

只见寒光一闪，那个不知姓名的特工尸横在地，鲜血喷溅的痕迹在雪上形成一道猩红的痕迹。Sam Fisher继续行走在大雪中，他给Williams打了一个电话，我们回到了故事开始的时候。

“Williams，是你杀了她。”

“她本来就是任务的目标。Fisher，你没有完成任务！”

“……你会为此付出代价的。”

“是吗？你躲不下去的，我将继续调查你的行踪，直到将你绳之以法为止！”

“有本事的话就继续盯着我吧。”

“我会的……”

当天，美国的电视新闻都在紧急插播这样一条消息：“今天我们的安全部门粉碎了一起重大的恐怖袭击事件。恐怖分子试图在美国本土的纳什维尔、洛杉矶和纽约市进行袭击。这些袭击者的身份不明，目前没有组织和个人发表声明，对这一事件负责。如果他们的袭击成功，三座城市和城市中的近2000万人口将面临着毁灭性的打击。由于总统今天在纽约访问，所以犯罪分子的袭击目标之一有可能就是总统本人。幸运的是，这些炸弹被运到当地之后无法起爆。至于是什么人在什么时候对这些炸弹进行了破坏的工作，现在我们还不清楚。现在有关部门正在调查炸弹的成分和来源。于袭击当日在纽约访问的总统先生特别表扬了相关的工作人员，他们拯救的不只是总统自己，还有上千万人的生命……”

这些的新闻消息将NSA与Sam Fisher的行动彻底掩盖了。目前的Sam仍然是一个被NSA调查和追捕的人。而唯一能够证明他身份的Lambert现在又在哪里呢？Tom Clancy把这些问题留给了大家。也许在今后的游戏中，我们可以知道Sam等人的真正下落。（完）




| NDS | 本刊译名：口袋妖怪·钻石/珍珠 | | | CERO A |
|---|---|---|---|---|
| | 任天堂 | 4800日元 | 2006.9.28. | |
| 角色扮演 | 卡带 | 日版 | 1人 | 1Gb |

# POKEMON ポケトレ及旧版怪兽捕获

种类数多达493的PM的收集成了游戏中的一大难点，和火叶版类似，本作通关后可以捕捉新奥图鉴151外的精灵，而这次更有捕捉利器——ポケトレ来帮助你，如何更好地利用它呢？

在通关后如果新奥图鉴150只全部登录完毕，前往博士研究所处与博士对话就可以发生剧情，大木博士前来给主角的图鉴升级为全国图鉴、并且还可以获得一个叫做「**ポケトレ**」的特殊道具，这个工具是用于辅助玩家来捕获旧版怪兽的，毕竟前作386只怪兽如果只通过GBA联动的**パール**公园来进行传输的话将是一个庞大的工程，因此本作中才有了这样一个特殊设定的工具来进行旧版怪兽的捕获。下面就来说一说关于这个工具的使用方法和游戏中旧版怪兽的捕获方法。

## ポケトレ的使用方法
旧版妖怪捕捉

当主角位于草丛中时，打开身上的道具栏，转换到重要道具栏，选择使用**ポケトレ**，此时附近的草丛会发生抖动，说明此处有怪兽存在，只要靠近就会进入战斗了。**ポケトレ**每使用一次后需要走50步充电后才能重新使用，并且不能在草丛以外的地方、主角骑在自行车上的时候使用。当满足一定条件的时候，在本次捕获战斗结束后继续进入**ポケトレ**模式，可继续看到草丛抖动，在此模式下战斗音乐会发生变化。

出现的怪兽与草动抖动程度的关系为：

摇动幅度较小，出现率较高的怪兽，草丛摇动的时间也会较长；

摇动的幅度较大，出现率较低的怪兽，短时间有叶子飘动、发光的感觉；

发光的草，出现闪光怪兽，只会出现一瞬间，千万不要错过！

由于各种草丛抖动程度不同，所以在使用时一定要注意屏幕范围内的每个地方。

## ポケトレ模式的特征
旧版妖怪捕捉

进入摇动幅度较大的草丛时，有较高的自然解除率；

进入摇动幅度较小的草丛时，自然解除率较抵；

靠近自己、摇动幅度较大的草丛中，可能出现稀有怪兽；

远离自己、摇动幅度较小的草丛中，可能出现刚才遇到的怪兽。

**ポケトレ**模式解除条件：

在靠近抖动草丛前遭遇其它野生怪兽；

遭遇的怪兽逃跑；

**ポケトレ**模式的专有音乐放完一轮；

画面里没有出现抖动的草（比较狭窄的地方容易发生）。

因此，有效地把握上面所说的这些要素，就能够遇到很多稀有的旧版怪兽、甚至是连续地遇到哦！

除了使用**ポケトレ**外，在每天还会随机发生一些旧版怪兽在特定地点大量发生的特殊剧情！这些怪兽往往在图鉴上会显示“分布地不明”的信息，但事实上是可以捕获到的。当然前提条件还是已经将图鉴升级为全国图鉴，然后在**マサゴタウン**镇博士研究所右下方的房子中与异性主角的妹妹对话、或者从电视的信息上就可以获得这些怪兽出现的具体信息了，往往会以「○○○怪兽出现在×××地点」的形式给出信息，所以玩家只要注意怪兽和地点的名称就可以了，不过动作一定要快哦，因为这样的信息每天都会发生变化，一旦时间过了就不会在当天再出现了。钻石版、珍珠版出现的怪兽种类没有差别，但怪兽的出现几率会有区别。

通过**ポケトレ**及妹妹提供的怪兽大量发生的信息能够在各地捕获到的怪兽种类包括：

| 地点 | ポケトレ | 大量发生 |
|---|---|---|
| 201号道路 | **ニドラン♀、ニドラン♂** | **ドードー** |
| 202号道路 | **オタチ** | **ジグザグマ** |
| 203号道路 | **ラルトス、キルリア**(稀) | **カラカラ** |
| 204号道路(南) | **ラルトス、キルリア**(稀) | — |
| 204号道路(北) | **ヒマナッツ** | — |
| 205号道路(南) | **ハネッコ** | — |
| 205号道路(北) | **ハネッコ**（钻石限定）、**ポポッコ**（钻石限定）、**ヤドン**（珍珠限定） | — |
| 206号道路 | **ヤジロン** | **ノズパス** |
| 207号道路 | **ヨーギラス**（钻石限定）、**オドシシ**（珍珠限定） | **ゴマゾウ** |
| 208号道路 | **バルキー** | **ノコッチ** |
| 209号道路 | **ケンタロス、ミルタンク** | **ブルー** |
| 210号道路(南) | **ケンタロス、ミルタンク** | — |
| 210号道路(北) | **カクレオン**（钻石限定）、**タツベイ**（珍珠限定） | — |
| 211号道路(西) | **バルキー** | — |
| 211号道路(东) | **チルット** | — |
| 212号道路(北) | **ドーブル** | — |
| 212号道路(南) | **ベトベター** | — |
| 213号道路 | **オオスバメ** | **アブソル** |
| 214号道路 | **グラエナ**（钻石限定）、**ヘルガー**（珍珠限定） | **バネブー** |
| 215号道路 | **グラエナ**（钻石限定）、**ヘルガー**（珍珠限定） | **スリープ** |
| 216号道路 | **ユキワラシ** | **デリバード** |
| 217号道路 | **ユキワラシ** | **ウリムー** |
| 218号道路 | **メタモン** | **ビリリダマ** |
| 221号道路 | **ニドリーナ、ニドリーノ** | **カモネギ** |
| 222号道路 | **モココ** | **エネコ** |
| 224号道路 | **サマヨール、ヨマワル**(稀) | **ネイティ** |
| 225号道路 | **オコリザル、マンキー**(稀) | **マクノシタ** |
| 226号水路 | **オコリザル、マンキー**(稀) | **クラブ** |
| 227号道路 | **コータス** | **パッチール** |
| 228号道路 | **ビブラーバ、ナックラー**(稀) | **ダンバル** |
| 229号道路 | **モルフォン、コンパン**(稀) | **ポッポ** |
| 230号水路 | **トゲピー** | **サニーゴ** |
| **たにまのはつでんしょ**发电厂 | **メリープ** | **ラクライ** |
| **タタラせいてつじょ**造铁厂 | **ココドラ**（钻石限定）、**ハネッコ**（珍珠限定）、**ポポッコ**（珍珠限定） | **コイル** |
| **ハクタイのもり**森林 | **ツチニン** | **ナマケロ** |
| **シンジこのほとり**湖畔 | **ソーナンス** | **アメタマ** |
| **シンジこ**湖 | **ソーナンス** | **アメタマ** |
| **リッシこのほとり**湖畔 | **ニドリーナ、ニドリーノ** | — |
| **リッシこ**湖 | **ソーナンス** | **ベロリンガ** |
| **エイチこのほとり**湖畔 | **ユキワラシ** | — |
| **エイチこ**湖 | **ソーナンス** | **ムチュール** |
| **テンガンさん**(山顶雪地) | **ドゴーム** | **モンジャラ** |

当你把石头放入枯井后就能激发事件，进入地下和总数达32的人对话，出来调查枯井，**ミカルゲ**就会出现。虽然32人的条件比较麻烦，你需要通信并至少进入地下32次，但为了得到唯一的这只442也不得不多费尽周折。



©2006 Pokémon ©1995-2006 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

POKEMON

# 趣味Bug集

如果你以为珍珠游戏本身是完美无缺的，那你就错了，虽然DP历经几年的开发后才推出，但仍存在不少bug，还好这些bug不是存在于游戏的主线流程中，一般情况下是不会遇到的，对游戏进程的影响并不大。

## 1 变身（へんしん）BUG

**危害度：低　察觉度：高**

**BUG描述■**在战斗过程中使用NO.132**メタモン**（百变怪）参加战斗时，如果百变怪使用了技能**へんしん**变身为其他怪兽，那么按照变身的技能效果设定，百变怪的技能也会随之改变为变身对象所使用的几项技能。而如果百变怪在变身状态下被击倒（HP减少至0），那么在战斗结束后百变怪的技能将变成为变身状态下的几项技能。

**BUG评论■**应该说这是一个在生蛋遗传技能非常有用的技能--众所周知，百变怪这个“大众情人”可以与所有生蛋组别的怪兽生蛋（就算部分无性别的怪兽也可与之生蛋），不过唯一的美中不足在于，百变怪自身只有唯一的技能“**へんしん**（变身）”，是不能遗传给下一代怪兽的，而这个BUG正好弥补了这个空白！利用这个BUG可以自由控制百变怪的技能，只要找到拥有自己需要的技能的野生怪兽或训练师，让百变怪变身成为此怪兽然后再故意被打死，这样就能获得需要的技能放在百变怪身上了，接下来只要拿自己预备好的怪兽去生蛋就可以获得拥有对应技能的小宠了——不过要注意如果该怪兽本身不能学会这个技能的话也是无法遗传的哦！另外请不要忘记了另外一个万能配种怪兽——NO.235**ドーブル**（画笔狗），假如让万能技能素描的画笔狗学会了全部需要的技能，然后在双人战中同时让百变怪和画笔狗出场，百变怪变身成为画笔狗就能拥有任何需要的技能了，可以说这两个怪兽的生蛋遗传配合是完美的哦！

**BUG解决■**尽管此BUG本身危害度并不高，只要在战斗中使用就会恢复原状了，对怪兽数据不会有任何影响，但是也有人认为此BUG会危害到对战塔的WIFI通信对战--因为对战塔WIFI对战只是将怪兽能力、技能资料上传，如果利用此BUG可以严重作弊；出于这个方面的考虑，任天堂官方已经发布了针对这个BUG的解决措施：限制（不允许）拥有不能通过正常途径习得的技能的怪兽参加对战塔的WIFI通信对战，因此大家也可以不用担心对战的公平会被打破了。

## 2 联机大厅BUG

**危害度：中　察觉度：高**

**BUG描述■**口袋中心二层的联机大厅是利用DS的无线通信功能来实现少数玩家（2～8人）短距离无线通信的场所（同GBA版本的火/叶/绿宝石的无线通信类似），在进入大厅之前会先进行存档——但如果当玩家还在大厅内时DS主机突然断电，重新进入游戏时会发现自己并不是在进入联机大厅前自动存档的地方，而是在那之前上次保存游戏进度的地方；并且在此BUG发生的时候，前往口袋中心二层的时候会出现异常画面。

**BUG评论■**由于涉及到了游戏进度问题，这是大部分人都不愿意碰到的BUG，可能是游戏数据对联机大厅的默认设置错误造成，在有条件的前提下大家还是多使用新的WIFI交换系统吧……

**BUG解决■**首先要提醒使用联机大厅通信的朋友们在进入大厅前最好先手动存档；发生了此BUG以后可以使用“**たんけんセット**”进入一下地下世界或者使用一下WIFI的GTS就可以恢复正常了。

## 3 双人战怪兽花屏BUG

**危害度：中　察觉度：高**

**BUG描述■**在**リッシこのほとり**湖附近的建筑群中，有一个每日能够进行双人挑战赛的房间，在此进行战斗时可能出现我方出场怪兽异常的状况。部分情形下表现为：怪兽形象处完全花屏、叫声是妙蛙种子的声音、出场时有闪光、不具有任何技能、在携带怪兽栏表现为空白、使用技能的话会直接成为濒死状态、发出攻击指令会变为扔出怪兽球；可以用复活药进行复活。

**BUG评论及解决■**原因不明的BUG……

## 4 ナギサシティ市地下BUG

**危害度：中　察觉度：高**

**BUG描述■ナギサシティ**市内有高架桥，在高架桥与部分地面的连接处可以使用挖掘套装“**たんけんセット**”进入地下，但在返回时主角会出现在高架桥的下方（不容易看见，相当于消失），这时可以进行移动、甚至出现在水面上，但不能到达任意地方。

**BUG评论&解决■**如果返回地面以后能自由移动就好了……由于在进入地下前会自动存档，所以只要重启游戏就可以恢复正常了；另外也可以使用飞天、瞬间移动等地图技能移动到其它地点也可以解决，所以在尝试这个BUG的时候最好携带上会这些技能的怪兽。

## 5 花肥BUG

**危害度：低　察觉度：低**

**BUG描述■**在208道路右侧的果实明人的家中可以买到“**すくすくこやし**”等花肥，正常使用方法是面对土壤调查时会出现两个选项，选择第二个即可施肥；如果面对土壤时打开道具栏，选择该花肥道具并选择「**つかう**（使用）」，会显示出“无土可用！”的信息，但是可以继续播种，播种完毕后不消耗花肥、土壤也不会获得肥料功效。

**BUG评论&解决■**这种基本无害的BUG就当是普通播种吧，需要施肥的时候直接调查土壤就可以了，不用那么麻烦。

## 6 四天王房间出门BUG

**危害度：高　察觉度：低**

**警告■**本BUG的破坏性很高，可能造成的后果包括：死机、无法继续游戏、烧录卡内核损坏，测试前请慎重。

**BUG描述■**使用BUG前请先存档及备份存档。携带会秘籍03冲浪的怪兽进入四天王挑战间，在第一天王的房间里待门关闭后面对门打开携带怪兽栏，选择使用冲浪可以出门。在门处可以使用钓竿，不过什么都无法钓到……穿过门后进入黑暗的秘的空间——注意，在进入这里后请勿随意存档，一旦存档再开机将导致无法移动，只能删除记录从头开始游戏！在地图上并不显示此处的位置，但在此空间中移动一定方向将有「**ソノオのはなばたけ**」、「**なぞのばしょ**」等地面出现变化；在部分地方可以使用逃脱绳（**あなぬけのヒモ**）或使用秘籍02飞天脱出此区域；利用此BUG可以自由移动至地图的任意地点、到达一些普通条件无法到达的场所——比如下面所介绍的利用此BUG来捕获限定条件的神兽NO.491**ダークライ**（黑啸灵）、NO.492**シェイミ**（草刺猬）。

**BUG评论■**此BUG是目前已知全部BUG中最为引人注意、同时也是最具有破坏性的BUG，但是也因为它特有的捕获神兽的功能而使得很多玩家不惜冒着从头开始游戏的危险去进行尝试，最终现在已经有了一个经过测试可行的使用方案，在此介绍给大家，但是依然要提醒的是，本BUG存在危险，请谨慎使用，烧录卡玩家提前备份存档、正版卡玩家请勿轻易尝试。

**【利用四天王出门BUG捕获两只神兽】**

**必要条件：**

◇学会使用秘籍03冲浪、秘籍02飞天的怪兽；

◇下屏建议调整至口袋手表功能04计步器状态；

◇最好携带学会「**テレポ-ト**（瞬间移动）」、「**あなをほる**（钻地）」技能的怪兽；

◇保险起见请携带**あなぬけのヒモ**（钻地绳）道具。

☆在**しんげつじま**捕获**ダ-クライ**

首先按照BUG描述在四天王第一人的房间中使用冲浪出门，在穿过门的第一格（即冲浪状态消失处）站住，将下屏计步器清零，进行如下步骤：

向右200步；

向下256步；（合计456步）

向左63步；（合计519步）

此时打开道具栏看地图，会发现自己已经在地图左上方的某个岛屿处，站在此处使用挖掘套装“**たんけんセット**”进入地下，然后直接选择地下菜单倒数第二项返回地面，会发现此时自己已经身处一个叫做“**しんげつじま**（新月岛）”的地方了！不过由于BUG的关系画面可能会出现花版，没有关系，打开道具比如地图使用以下就能正常了，向左从入口处进入森林，在里面出现的就是NO.491**ダ-クライ**（黑啸灵）了，LV40，恶属性。捕获完毕后出森林到右侧的港口与船员对话就可以返回**ミオシティ**市了。

☆在**うみわれのみち**捕获**シェイミ**

同上述过程一样首先进入黑暗空间第一格，进行如下步骤：

向右200步；

向下363步；（合计563步）

向右704步；（合计1267步）

也同样先进入地下再马上返回地面，会发现此时自己正身处一个叫做“**うみわれのみち**”的地方，画面可能出现花屏，不用理会，一直向上前进，走过很长的道路后在一片花海中看到可爱的NO.492**シェイミ**（草刺猬）正在这里等着你，LV30，草属性。捕获完毕后使用飞天飞往其它城市就可以了。

※本步骤已经经过严格验证，正版卡用户也可成功使用，但请严格按照上述数字操作，如果操作错误请勿存档，直接关机重读记录可避免严重后果；

※运用BUG捕获的这两只怪兽不被任天堂官方承认，无法参加WIFI对战；

※步骤中“使用挖掘套装进入地下再返回”的步骤也可以直接存档关机后再开，读取记录后同样可以到达捕获神兽的地点，效果相同；

※NO.493**アルセウス**的出现需要特殊道具“天界の笛”，所以不能凭借此BUG进行捕获。



※利用系统BUG可以帮助我们得到不少神兽。

## 怪石的秘密

还记得208道路NPC送给你的石头**かなめいし**吗，它能够放入209道路的枯井里面，但似乎没什么用途——原来它和捕捉NO. 442（**ミカルゲ**）有关！

当你把石头放入枯井后就能激发事件，进入地下和总数达32的人对话，出来调查枯井，**ミカルゲ**就会出现。虽然32人的条件比较麻烦，你需要通信并至少进入地下32次，但为了得到唯一的这只442也不得不多费尽周折了！



←“鬼”加“恶”的双属性使其没有属性弱点。

POKEMON

# 蜂蜜吸引

早在金银版的时代部分精灵就是靠摇树这个技能在地图上晃动树木将虫系PM摇下而捕捉的，而DP则是通过涂蜂蜜在特定的树上来吸引PM，不仅仅是昆虫，连电影中贪吃的小卡比兽也要通过这个办法才能捕获哦！

在游戏过程中可以在道路上拣到一种叫做「**あまいミツ**（香甜的蜜）」的道具，或者在解决了游戏中的发电厂剧情后可以在**ソノオタウン**镇左上方进入的森林里同大叔对话花100元来购买，这种道具其实是用来招引怪兽用的。在地图上的不同地方分布着很多黄色的单独的树，如果身上已经携带了「**あまいミツ**」的话，只要对着这样的树进行调查时选择“**はい**”就可以把蜂蜜涂抹在上面了。之后经过一段时间之后再来到该处，看到树发生摇动就说明已经有怪兽出现了，此时只要调查一下树就进入战斗，可以进行捕获了。在图鉴中的部分怪兽（比如新奥图鉴NO.045）只能通过这种方式进行捕获，而且不同的时间、地点所招引到的怪兽也不相同，因此了解对应地点的树能够招引的怪兽是十分必要的，在此为大家把此详细信息列出。

| 场所 | 方位 | 出现怪兽 |
|---|---|---|
| **ソノオのはなばたけ** | **ソノオタウン**镇左上方树林入口进入 | NO.256**ケムッソ**、NO.415**ミツハニー**、NO.412**ミノムッチ**、NO.420**チェリンボ**、NO.446**ゴンベ**、NO.190**エイパム**（朝/夜）、NO.214**ヘラクロス**（朝/夜）、 |
| **たにまのはつでんしょ** | 发电厂门口 | NO.420**チェリンボ**、NO.190**エイパム**、NO.256**ケムッソ**、NO.415**ミツハニー**、NO.214**ヘラクロス**、NO.412**ミノムッチ**、NO.266**カラサリス**（钻石）、NO.268**マユルド**（珍珠） |
| 205号道路 | **ソノオタウン**镇右侧过桥 | NO.266**カラサリス**、NO.256**ケムッソ**、NO.190**エイパム**、NO.214**ヘラクロス**、NO.415**ミツハニー** |
| | **ハクタイシティ**市左边未过桥上方 | NO.256**ケムッソ**、NO.412**ミノムッチ**、NO.214**ヘラクロス**、NO.415**ミツハニー** |
| | 在**ハクタイのもり**外侧使用砍断到达 | NO.415**ミツハニー**、NO.266**カラサリス**、NO.256**ケムッソ**、NO.420**チェリンボ**、NO.446**ゴンベ** |
| 206号道路 | 单车道下方使用砍断到达 | NO.420**チェリンボ**、NO.256**ケムッソ**、NO.268**マユルド**、NO.412**ミノムッチ** |
| 207号道路 | 左侧靠近**クロガネシティ**市处 | NO.412**ミノムッチ**、NO.266**カラサリス**、NO.256**ケムッソ**、NO.415**ミツハニー**、NO.190**エイパム** |
| 208号道路 | **ヨスガシティ**市左侧 | NO.420**チェリンボ**、NO.214**ヘラクロス**（夜）、NO.266**カラサリス**（钻石）、NO.412**ミノムッチ** |
| 209号道路 | 鬼塔左侧 | NO.415**ミツハニー**、NO.420**チェリンボ**、NO.268**マユルド**、NO.190**エイパム** |

| 场所 | 方位 | 出现怪兽 |
|---|---|---|
| 210号道路 | 餐厅附近 | NO.415**ミツハニー**、NO.256**ケムッソ**、NO.190**エイパム**、NO.420**チェリンボ**、NO.268**マユルド** |
| | 雾区 | NO.256**ケムッソ**、NO.268**マユルド**、NO.190**エイパム**、NO.412**ミノムッチ** |
| 211号道路 | **カンナギタウン**镇附近 | NO.256**ケムッソ**、NO.415**ミツハニー**、NO.412**ミノムッチ**、NO.420**チェリンボ** |
| 212号道路 | **ヨスガシティ**下方 | NO.214**ヘラクロス**、NO.412**ミノムッチ**、NO.190**エイパム**、NO.256**ケムッソ** |
| | 雨地 | NO.268**マユルド**、NO.412**ミノムッチ**、NO.420**チェリンボ** |
| 213号道路 | 沙滩左侧，需使用碎石到达 | NO.256**ケムッソ**、NO.268**マユルド**、NO.415**ミツハニー** |
| 214号道路 | 下方被围栏阻隔处 | NO.256**ケムッソ**、NO.415**ミツハニー**、NO.420**チェリンボ**、NO.190**エイパム** |
| 215号道路 | 雨地 | NO.420**チェリンボ**、NO.415**ミツハニー**、NO.256**ケムッソ**、NO.214**ヘラクロス** |
| 218号道路 | **ミオシティ**市右侧 | NO.420**チェリンボ**、NO.412**ミノムッチ**、NO.415**ミツハニー**、NO.214**ヘラクロス**、NO.266**カラサリス** |
| 221号道路 | **パール**公园附近 | NO.214**ヘラクロス**（朝）、NO.412**ミノムッチ**、NO.446**ゴンベ** |
| 222号道路 | **ナギサシティ**市入口附近 | NO.412**ミノムッチ**、NO.415**ミツハニー** NO.268**マユルド**、NO.256**ケムッソ** NO.420**チェリンボ**、NO.446**ゴンベ** |
| **タタラせいてつじょ** | 造铁厂右侧 | NO.412**ミノムッチ**、NO.268**マユルド**、NO.214**ヘラクロス**（朝）、NO.420**チェリンボ**、NO.415**ミツハニー**、NO.190**エイパム**（夜） |

※出现的怪兽受地点限制的同时还有时间因素影响；

※蜂蜜涂抹后大约5～7小时内有效，时间超过会失去效果；

※怪兽的出现率不相同，比如**ミツハニー**♀的出现率很低；

※发现怪兽出现后可先存档，如果遇到的怪兽性别不符合要求的话可以重新读档，怪兽的性别有可能发生改变。



※将蜂蜜涂在树上之后就能有妖怪出现。

POKEMON

# 全缎带获得

还记得精灵缎带吗？它可谓是精灵获得的荣誉证明，通关、选美获胜、某项努力值满等都可以得到相应的缎带，缎带种类达30多种，本作还增加了缎带协会，可以花钱买（汗……），让我们看看都有什么吧。

| 缎带名称 | 获得条件 | 版本 |
|---|---|---|
| ホウエンチャンプリボン | GBA版本通关 | 宝石版/火叶版 |
| クールリボン | 芳缘地区普通级别帅气类选美获胜 | 宝石版 |
| クールリボンスーパー | 芳缘地区高级级别帅气类选美获胜 | 宝石版 |
| クールリボンハイパー | 芳缘地区超级级别帅气类选美获胜 | 宝石版 |
| クールリボンマスター | 芳缘地区大师级别帅气类选美获胜 | 宝石版 |
| ビューティリボン | 芳缘地区普通级别美丽类选美获胜 | 宝石版 |
| ビューティリボンスーパー | 芳缘地区高级级别美丽类选美获胜 | 宝石版 |
| ビューティリボンハイパー | 芳缘地区超级级别美丽类选美获胜 | 宝石版 |
| ビューティリボンマスター | 芳缘地区大师级别美丽类选美获胜 | 宝石版 |
| キュートリボン | 芳缘地区普通级别可爱类选美获胜 | 宝石版 |
| キュートリボンスーパー | 芳缘地区高级级别可爱类选美获胜 | 宝石版 |
| キュートリボンハイパー | 芳缘地区超级级别可爱类选美获胜 | 宝石版 |
| キュートリボンマスター | 芳缘地区大师级别可爱类选美获胜 | 宝石版 |
| ジーニアスリボン | 芳缘地区普通级别聪明类选美获胜 | 宝石版 |
| ジーニアスリボンスーパー | 芳缘地区高级级别聪明类选美获胜 | 宝石版 |
| ジーニアスリボンハイパー | 芳缘地区超级级别聪明类选美获胜 | 宝石版 |
| ジーニアスリボンマスター | 芳缘地区大师级别聪明类选美获胜 | 宝石版 |
| パワフルリボン | 芳缘地区普通级别强壮类选美获胜 | 宝石版 |
| パワフルリボンスーパー | 芳缘地区高级级别强壮类选美获胜 | 宝石版 |
| パワフルリボンハイパー | 芳缘地区超级级别强壮类选美获胜 | 宝石版 |
| パワフルリボンマスター | 芳缘地区大师级别强壮类选美获胜 | 宝石版 |
| ウィニングリボン | 芳缘地区战斗塔LV50连胜 | 宝石版 |
| ビクトリーリボン | 芳缘地区战斗塔LV100连胜 | 宝石版 |
| ブロマイドリボン | 豪华肖像画模型 | 宝石版 |
| がんばリボン | 努力值510练满 | 宝石版/钻珍版 |
| マリンリボン | 未知 | 未知 |
| ランドリボン | 未知 | 未知 |
| スカイリボン | 未知 | 未知 |
| カントリーリボン | 未知 | 未知 |
| ナショナルリボン | 未知 | 未知 |
| アースリボン | 未知 | 未知 |
| ワールドリボン | 未知 | 未知 |

| 缎带名称 | 获得条件 | 版本 |
|---|---|---|
| シンオウチャンプリボン | DS版通关 | 钻珍版 |
| クールリボン | 新奥地区普通级别帅气类选美获胜 | 钻珍版 |
| クールリボングレート | 新奥地区高级级别帅气类选美获胜 | 钻珍版 |
| クールリボンウルトラ | 新奥地区究级级别帅气类选美获胜 | 钻珍版 |
| クールリボンマスター | 新奥地区大师级别帅气类选没获胜 | 钻珍版 |
| ビューティリボン | 新奥地区普通级别美丽类选美获胜 | 钻珍版 |
| ビューティリボングレート | 新奥地区高级级别美丽类选美获胜 | 钻珍版 |
| ビューティリボンウルトラ | 新奥地区究级级别美丽类选美获胜 | 钻珍版 |
| ビューティリボンマスター | 新奥地区大师级别美丽类选没获胜 | 钻珍版 |
| キュートリボン | 新奥地区普通级别可爱类选美获胜 | 钻珍版 |
| キュートリボングレート | 新奥地区高级级别可爱类选美获胜 | 钻珍版 |
| キュートリボンウルトラ | 新奥地区究级级别可爱类选美获胜 | 钻珍版 |
| キュートリボンマスター | 新奥地区大师级别可爱类选没获胜 | 钻珍版 |
| ジーニアスリボン | 新奥地区普通级别聪明类选美获胜 | 钻珍版 |
| ジーニアスリボングレート | 新奥地区高级级别聪明类选美获胜 | 钻珍版 |
| ジーニアスリボンウルトラ | 新奥地区究级级别聪明类选美获胜 | 钻珍版 |
| ジーニアスリボンマスター | 新奥地区大师级别聪明类选没获胜 | 钻珍版 |
| パワフルリボン | 新奥地区普通级别强壮类选美获胜 | 钻珍版 |
| パワフルリボングレート | 新奥地区高级级别强壮类选美获胜 | 钻珍版 |
| パワフルリボンウルトラ | 新奥地区究级级别强壮类选美获胜 | 钻珍版 |
| パワフルリボンマスター | 新奥地区大师级别强壮类选没获胜 | 钻珍版 |
| にっこリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周日) | 钻珍版 |
| しゃっきリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周一) | 钻珍版 |
| どっきリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周二) | 钻珍版 |
| しょんぼリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周三) | 钻珍版 |
| うっかリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周四) | 钻珍版 |
| すっきリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周五) | 钻珍版 |
| ぐっすリボン | **ナギサシティ**市女性NPC(周六) | 钻珍版 |
| ゴージャスリボン | **リゾートエリア**区域缎带协会花10000　夜喝 | 钻珍版 |
| ロイヤルリボン | **リゾートエリア**区域缎带协会花10000　夜喝 | 钻珍版 |
| ゴージャスロイヤルリボン | **リゾートエリア**区域缎带协会花10000　夜喝 | 钻珍版 |
| あしあとリボン | 亲密度满时与213号道路民居男子对话 | 钻珍版 |

## POKEMON 进化道具的获得

DP的进化系统再次升级，进化种类非常多，除了等级进化、特定时间进化、携带道具通讯进化、进化石进化、亲密度进化外，还特别加入了性别进化、特定地区进化、辅助进化、学习某种技能进化等方式。

| 名称 | 中文名称 | 入手方法 | 使用怪兽 | 使用方法 |
|---|---|---|---|---|
| ほのおのいし | 火之石 | タタラせいてつじょ炼铁场、地下挖掘 | NO.037ロコン(六尾)→NO.038キュウコン(九尾) | 直接使用道具进化 |
| | | | NO.058ガ−ディ(卡迪狗)→NO.059ウインディ(风速狗) | |
| | | | NO.133イ−ブイ(伊布)→NO.136ブ−スタ−(火精灵) | |
| みずのいし | 水之石 | 213号道路（需要冲浪到达）、地下挖掘 | NO.061ニョロゾ(蚊香蛙)→NO.062ニョロボン(快泳蛙) | |
| | | | NO.090シェルダ−(大舌贝)→NO.091パルシェン(铁甲贝) | |
| | | | NO.120ヒトデマン(海星星)→NO.121スタ−ミ−(宝石海星) | |
| | | | NO.133イ−ブイ(伊布)→NO.134シャワ−ズ(水精灵) | |
| かみなりのいし | 雷之石 | ナギサシティ市、地下挖掘 | NO.025ピカチュウ(皮卡丘)→NO.026ライチュウ(雷丘) | |
| | | | NO.133イ−ブイ(伊布)→NO.135サンダ−ス(雷精灵) | |
| リ−フのいし | 叶之石 | タタラせいてつじょ炼铁场岸边使用冲浪 | NO.044クサイハナ(臭臭花)→NO.045ラフレシア(霸王花) | |
| | | 到对岸，进入ソノオのはなはた拣到、地下挖掘 | NO.070ウツドン(口呆花)→NO.071ウツボット(大食花) | |
| つきのいし | 月之石 | 地下挖掘 | NO.030ニドリ−ナ(尼多那)→NO.031ニドクイン(尼多后)<br>NO.033ニドリ−ノ(尼多诺)→NO.034ニドキング(尼多王) | |
| | | | NO.035ピッピ(皮皮)→NO.036ピクシ−(皮可西) | |
| | | | NO.039プリン(胖丁)→NO.040プクリン(胖可丁) | |
| | | | NO.300エネコ(向尾猫)→NO.301エネコロロ(富贵猫) | |
| たいようのいし | 日之石 | 地下挖掘 | NO.04クサイハナ(4臭臭花)→NO.182キレイハナ(美丽花) | |
| | | | NO.191ヒマナッツ(向日种子)→NO.192キマワリ(向日葵) | |
| ひかりのいし | 光之石 | 钢铁岛、拥有「ものひろい(拣东西)」特性的怪兽 | NO.176トゲチック(波克奇库)→NO.468トゲキッス(飞翼兽) | |
| | | 随机拣到 | NO.315ロゼリア(双色玫瑰)→NO.407ロザレイド(蔷薇超人) | |
| やみのいし | 暗之石 | 银河团仓库、通关后冠军之路的新通道、地下挖掘、 | NO.198ヤミカラス(暗乌鸦)→NO.430ドンカラス(绅士乌鸦) | |
| | | 拥有「ものひろい(拣东西)」特性的怪兽随机拣到 | NO.200ムウマ(梦妖)→NO.429ムウマ−ジ(梦魇) | |
| めざめいし | 觉醒石 | 地下挖掘、拥有「ものひろい(拣东西)」特性的怪 | NO.281キルリア♂(超能少女)→NO.475エルレイド(超能斗士) | |
| | | 兽随机拣到 | NO.361ユキワラシ♀(尖头冰)→NO.478ユキメノコ(冰鬼) | |

| 名称 | 中文名称 | 入手方法 | 使用怪兽 | 使用方法 |
|---|---|---|---|---|
| まんまるいし | 圆石 | 野生ラッキ−(NO.113幸运蛋)携带、地下挖掘 | NO.440ピンプク(小幸运蛋)→NO.113ラッキ−(幸运蛋) | 携带道具后亲密度高时升级进化 |
| おうじゃのしるし | 王者证明 | 拥有「ものひろい(拣东西)」特性的怪兽 | NO.061ニョロゾ(蚊香蛙)→NO.186ニョロトノ(牛蛙君) | 携带道具后 |
| | | 随机拣到 | NO.079ヤドン(呆呆兽)→NO.199ヤドキング(呆呆王) | 通信进化 |
| プロテクタ− | 保护装置 | 228号道路 | NO.112サイドン(铁甲暴龙)→NO.464どさいどん(铠甲暴龙) | |
| りゅうのウロコ | 龙鳞 | 野生タツベイ(NO.371宝宝龙)携带 | NO.117シ−ドラ(海刺龙)→NO.230キングドラ(海马龙) | |
| エレキブ−スタ− | 电气盒子 | 野生エレキッド(NO.239小电击兽)携带 | NO.125エレブ−(电击兽)→NO.466エレキブル(狂电兽) | |
| マグマブ−スタ− | 岩浆盒子 | 野生ブビィ(NO.240布比火龙)携带 | NO.126ブ−バ−(鸭嘴火龙)→NO.467ブ−バ−ン(鸭嘴暴龙) | |
| アップグレ−ド | 进化盒 | 升级图鉴后在ハクタイシティ市与民居中的大木博士对话获得 | NO.137ポリゴン(3D龙)→NO.233ポリゴン2(3D龙2) | |
| あやしいパッチ | 怪异零件 | 225号道路 | NO.233ポリゴン2(3D龙2)→NO.474ポリボンZ(3D龙Z) | |
| れいかいのぬの | 灵界之衣 | 229号道路 | NO.356サマヨ−ル(木乃伊)→NO.477ヨノワ−ル(浮游木乃伊) | |
| するどいキバ | 尖锐之牙 | 战斗塔48BP换取 | NO.207グライガ−(镰刀天蝎)→NO.472グライオン(巨钳天蝎) | 携带道具后夜间升级进化 |
| するどいツメ | 尖锐之爪 | 冠军之路、224号道路、战斗塔48BP换取 | NO.215ニュ−ラ(纽拉)→NO.461マニュ−ラ(曼狃拉) | |
| こううんのおこう | 幸运香炉 | 204道路洞穴 | NO.113ラッキ−(幸运蛋)→NO.440ピンプク(小幸运蛋) | 母性携带道具生蛋可获得退化形态 |
| あやしいおこう | 怪异香炉 | 安农遗迹 | NO.122バリヤ−ド(吸盘魔偶)→NO.439マネネ(小吸盘魔偶) | |
| まんぷくおこう | 满腹香炉 | トバリシティ市（需要攀岩） | NO.143カビゴン(卡比兽)→NO.446ゴンベ(刚比兽) | |
| うしおのおこう | 潮汐香炉 | 204号道路 | NO.183マリル(水鼠)→NO.298ルリリ(水鼠宝宝) | |
| がんせきおこう | 坚硬香炉 | タタラせいてつじょ炼铁场 | NO.185ウソッキ−(胡说树)→NO.438ウソハチ(小胡说树) | |
| のんきのおこう | 畅气香炉 | 225号道路 | NO.202ソ−ナンス(果然翁)→NO.360ソ−ナノ(小快乐兽) | |
| さざなみのおこう | 海波香炉 | 210号道路 | NO.226マンタイン(巨翅飞鱼)→NO.458タマンタ(蝙蝠鱼) | |
| おはなのおこう | 鲜花香炉 | 212号道路 | NO.315ロゼリア(双色玫瑰)→NO.406スボミ−(玫瑰种子) | |
| きよめのおこう | 清静香炉 | 221号道路 | NO.358チリ−ン(风铃怪)→NO.433リ−シャン(悠闲铃铛) | |
| かわらずのいし | 不变石 | キッサキシティ市用チャ−レム交换ゴ−スト时会携带、地下挖掘 | 怪兽携带后不能进化 | —— |

## POKEMON 神兽捕捉

神兽历来是永恒的话题，神兽在游戏中的唯一性和不可直接捕获性给口袋妖怪游戏带来了更多的销量，这次的DP神兽的数量比起前几作更是空前地多，尤其是全国图鉴的最后几只，No.493的强大程度无可比拟！

新奥图鉴上的神兽的捕捉方法我们已经在上期向大家介绍过了，这里要说的是开通了全国图鉴后，新出现的最后几只神兽的得到方法，包括No.490−493。这几只神兽都是官方设定了的要通过某种活动后输入数据，得到某个道具后才能满足条件到特定的地方捕捉的，而这些条件往往是国内玩家无法实现的。无论如何，我们看看官方的得到方法（详见右侧表格）。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 490 |  | マナフィ | 通过W任务与口袋妖怪战队联动 |
| 491 |  | ダ−クライ | 获得特殊道具メンバ−ズカ−ド后前往ミオシティ进入右上方小屋后剧情获得 |
| 492 |  | シェイミ | 获得特殊道具オ−キドのてがみ后前往224号道路对石块许愿后剧情获得 |
| 493 |  | アルセウス | 获得特殊道具てんかいのふえ后前往テンガンざん捕获珍珠钻石神兽处剧情获得 |

先说说No.490的捕捉方法：玛娜菲的得到要在日本购买今年7月份上映的剧场版电影《苍海的王子》的特别预售券，然后到官方指定的店铺进行通信（Ranger游戏要通关），完成后选择开始菜单中的“**レンジャ−ネット**”，这时里面会多出“**スペシャルミッションで　あそぶ**”（特殊任务）选项，点击进入后就可以看到两个新任务——“**だいじなタマゴを　とりもどせ！**”和“**デオキシスと　わかりあえるか？**”，其中完成第一个任务后就可以得到玛娜菲的蛋，具体步骤为：**カムリ**在海边的沙滩发现了一个蓝色的闪耀着神奇光芒的蛋，但是正当要交给博士去研究时却被突然出现的GOGO团残党抢走了，主角追着GOGO团的踪迹进了第一个城市外的森林，首先捕捉3级喷水能力的牛蛙君，用它来破坏3个堵路的隆隆岩，再捕捉路上出现的一只大红雀，不远处的道路右恻会见到埋在地下的派拉斯特，需要用大红雀的起风把它从地面刮起来并捕获，用来切断草丛中的灌木，一路上打败GOGO团成员的阻碍，到达最深处打败GOGO团Boss，回到第一次见到派拉斯特的地方发生剧情，主角将蛋交给了**シンバラ**教授，教授带着神秘之蛋回到了研究所。之后开始菜单的“**レンジャ−ネット**”选择画面中将出现新的选项“**タマゴの　ようすを　みる**”（查看蛋的状态），选择后可以查看所保护的神秘之蛋的状态，同时会出现与新奥地区的口袋中心进行通信的画面，把蛋传到DP上就可以孵化了！

其余神兽得到要靠什么活动目前还不得而知，值得庆幸的是国内的修改高手已经做出了得到这些特殊道具的补丁，使用烧录卡的朋友，可以将补丁直接打入存档，便能够激活事件，达到相应的地点捕捉这些神兽！！



# POKEMON 地下世界

地下世界是DP的一大创举！因为收集要素历来是PM游戏的卖点，如果说抓宠是游戏的一大乐趣，那么现在又增加了挖宝，而且除了挖宝之外还能利用挖到的宝物换取家具建造秘密基地，甚至和对手抢夺地盘！

## 宝物
### 地下世界

化石——化石应该是最重要的宝物之一了，一些古代生物PM的得到只能通过它！其中可以挖掘到的化石包括：

NO.408　**ズガイドス**（**ずがいのカセキ**，钻石版才有）

NO.410　**タテトプス**（**たてのカセキ**，珍珠版才有）

以下因为是1-386的pm，所以图鉴升级到全国图鉴后才能复活：

NO.138　**オムナイト**（**かいのカセキ**）

NO.140　**カブト**（**ツメのカセキ**）

NO.142　**プテラ**（**ひみつのコハク**）

NO.345　**リリ-ラ**（**こうらのカセキ**）

NO.347　**アノプス**（**ねっこのカセキ**）

此外，要复活化石，要先从地下世界菜单中的**たから**（宝物）中选择该化石并选择“**バッグに しまう**”来放入背包，然后需要到**クロガネシティ**市上方的化石研究所把化石交给研究员，出门后再进入，注意身上留一个空位，对话后可以得到。

玉——基本上90%的挖掘物就是它了，它是地下世界的“代币”，可以用来换取各种道具、家具。大家可能注意到有些家具的价格非常贵，而地下挖掘到的玉达不到这个数量，这就要求把低价的玉合成为高价的玉，只要选取该玉并按A键将玉放置在地面，放入2或数块后玉会自动合成，合成的规律为：较大的数字+较小的数字/5（舍去小数点后位数）+1，先放置大的或者小的都没有关系。例如放置13级和15级的，则合成为15+13/5（取整数为2）+1＝18级。

此外，这里有个秘籍，如果把玉放地面不拾取的话，次日再来到埋玉的地方，你会发现附近有大量宝物出现！！

碎片——初玩者可能不知道碎片有什么用，以为是用来换各种各样的进化石，其实不然，本作是用来换招式机的，每种碎片累积到10个后，到**ノモセシティ**市左边的天气研究所与这里的女孩对话就可以兑换4种天气技能训练机了。具体对应的种类是：

**みどりのかけら**（绿色碎片）换TM07**あられ**（冰雹）

**あかいかけら**（红色碎片）换TM11**にほんばれ**（日本晴）

**あおいかけら**（蓝色碎片）换TM18**あまごい**（祈雨）

**きいろいかけら**（黄色碎片）换TM37**すなあらし**（沙尘暴）

彩色金属板——这个是No.493专用的，用来改变其属性，一共有16种之多!当不同属性的金属板携带在No.493身上时，其属性也会发生相应的变化，具体为：

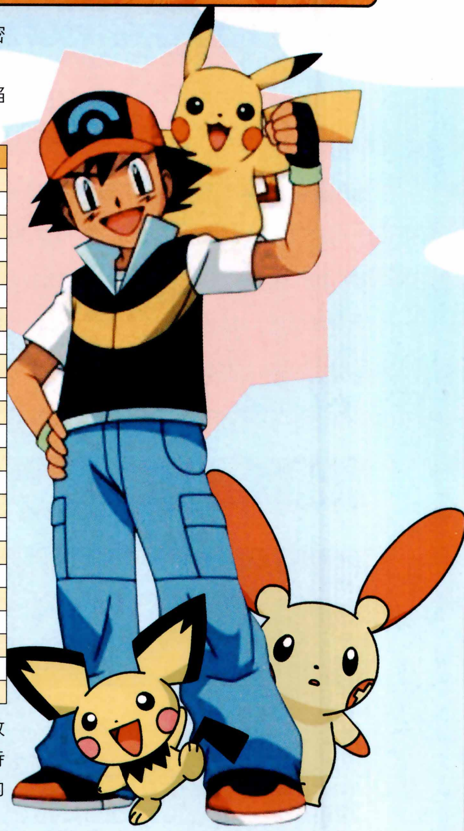



其它——包括各种装备道具，如可拉可拉的骨棒（不知大家在地下挖到骨头的感受如何……汪汪）

## 陷阱
### 地下世界

陷阱有2种情况，一种是天然存在的，即玩家在挖掘过程中有时候会遇到地上有闪光点的情况，这其中有些是道具，在其前面按A键就可以将道具直接拾取，有些则是陷阱，按A或者直接走上去后就会触发，需要按一定的方法来解除。例如出现许多树叶，就需要对准麦克风用力吹气将树叶吹走（真是非常有创意），出现水泡时需要用触摸笔点击屏幕将水泡弄破等等；第二种就是在抢夺对方的秘密基地时（即通讯条件下的盗旗模式），从地下商人处买到的用来安置在地上陷害对方的各种陷阱，具体包括：

| 陷阱 | 用途 |
|---|---|
| **あなほりドリル** | 制造秘密基地的工具 |
| **ひのこトラップ** | 出现火焰困住玩家 |
| **ほのおトラップ** | 出现大火焰困住玩家 |
| **あわトラップ** | 出现水泡困住玩家 |
| **バブルトラップ** | 出现大量水泡困住玩家 |
| **このはトラップ** | 出现树叶阻挡视线 |
| **はなびらトラップ** | 出现大量树叶阻挡视线 |
| **けむりトラップ** | 从游戏画面脱出 |
| **えんまくトラップ** | 从游戏画面脱出 |
| **いわトラップ** | 出现岩石困主玩家 |
| **らくせきトラップ** | 出现大岩石困住玩家 |
| **あなトラップ** | 出现落穴 |
| **おおあなトラップ** | 出现大落穴 |
| **はんてんトラップ** | 反向移动 |
| **こんらんトラップ** | 不定向移动 |
| **いどうトラップ↑** | 向上后退25格 |
| **いどうトラップ←** | 向左后退25格 |
| **いどうトラップ→** | 向右后退25格 |
| **いどうトラップ↓** | 向下后退25格 |
| **とばしトラップ↑** | 向上后退43格 |
| **とばしトラップ←** | 向左后退43格 |
| **とばしトラップ→** | 向右后退43格 |
| **とばしトラップ↓** | 向下后退43格 |



此外，抢夺对方秘密基地一定的次数后还可以得到额外的奖励，包括得到特定的称号、奖励某种宝石、秘密基地的石头去除等等：

| 获胜次数 | 特殊称号 | 得到宝石 | 减少石数 | 开启功能 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **ブロンズフラッグ**（铜旗） | **きれいなほうせき**（红） | 1 | 家具可放12件 |
| 3 | **シルバ-フラッグ**（银旗） | **かがやくほうせき**（黄） | 5 | 家具可放15件 |
| 10 | **ゴ-ルドフラッグ**（金旗） | **しんぴのほうせき**（绿） | 10 | 开启**レ-ダ-**功能 |
| 50 | **プラチナフラッグ**（秘银旗） | **きらめくほうせき**（白） | 16 | 训练师卡片增添一星 |



↓通关之后还有大量的隐藏要素已经是《口袋妖怪》系列的标准设定了。




↑使用矿工装备的话就可以进入地下进行挖矿，地下世界中还给玩家提供了一个自己的秘密基地，换来的玩偶都可以放在此处。

# POKEMON 重要NPC

千万别小看了NPC，他们不仅能送给主角不少捡不着的好道具，还能帮助精灵回忆招式、忘记特技等，当你遇到困难的时候，别忘了他们！

| 人物 | 地点 | 说明 |
|---|---|---|
| 果实名人 | 208号道路 | 右侧民居/每人可取果实/可买肥料 |
| 龙老人 | 210号道路 | 雾区右上方民居，可让怪兽习得**りゅうせいぐん**。 |
| 天气研究所 | 212号道路 | 用碎片交换技能训练机 |
| 足迹博士 | 213号道路 | 沙滩处民居，排头怪兽亲密度满时获得缎带 |
| 教给三主角最强技能的老人 | 228号道路 | 技能**ブラストバ-ン**、**ハイドロカノン**、**ハ-ドプラント** |
| 好话老人 | **キッサキシティ**市 | 右上的民居，可获得当日的好话 |
| 化石复活的人 | **クロガネシティ**市 | 博物馆柜台里右侧的人 |
| 精灵饲育屋 | **ズイタウン**镇 | 城市左边 |
| 口袋新闻社 | **ズイタウン**镇 | 精灵中心右侧民居 |
| **フミコ**的家 | **ナギサシティ** | 右上方民居，对应缎带 |
| 出售精灵球贴纸 | **ナギサシティ**市 | 商店左上方建筑 |
| 努力值缎带的人 | **ナギサシティ**市 | 商店做上方建筑女性 |
| 技能回忆胖子 | **ノモセシティ**市 | 湖旁民居，可用心之鳞片让怪兽回忆以前的技能 |
| 获得克制效果减半的果实的姐姐 | **ノモセシティ**市 | 左下方民居 |
| 昆虫少年 | **ノモセシティ**市 | 商店上方民居，集齐新奥图鉴NO.45三种形态可获得竞争背心 |

| 人物 | 地点 | 说明 |
|---|---|---|
| 改名爷爷 | **ハクタイシティ**市 | 商店右侧的大厦1F |
| 地下爷爷 | **ハクタイシティ**市 | 口袋中心右侧民居 |
| 技能遗忘老爹 | **ミオシティ**市 | 精灵中心下方民居 |
| 面包大婶 | **ヨスガシティ**市 | 商店左边的房间 |
| 家具先生 | **ヨスガシティ**市 | 口袋中心右下的道路上，可获得家具 |
| 新奥图鉴完成奖状 | **リッシこのほとり**湖畔 | 中间的民居 |
| 查看亲密度的NPC | **ハクタイシティ**市<br>**ヨスガシティ**市 | 精灵中心<br>商店右侧俱乐部里面 |
| 交换精灵的人 | **クロガネシティ**市 | 用**ケ-シイ**凯西（携带**オレンのみ**）同玩家交换**ワンリキ-**腕力 |
| | **ハクタイシティ**市 | 用**ペラップ**音符鹦鹉（携带**ヒメリのみ**）与玩家交换**ブイゼル**水鼬 |
| | **キッサキシティ**市 | 用**ゴ-スト**鬼斯通（携带**かわらずのいし**）与玩家交换**チャ-レム**瑜珈王 |
| | 226号水路 | 用**コイキング**鲤鱼王（携带**ラムのみ**）与玩家交换**ケイコウオ**双尾鱼 |



# POKEMON技能机特殊作用和取得地点

本作的技能机器的种类达到了92个之多！而且全部能在游戏中得到，不需要通信才获得。有些技能机器的得到方法还不止1种，我们将其全部罗列出来供大家收集时参考，以及其在战斗中的特效说明

| 序号 | 日文名/中文名 | 威力 | 命中 | PP | 战斗特效 | 取得地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | きあいパンチ/气合拳 | 150 | 100 | 20 | 当回合内8速准备，-3速攻击，准备期间若本体受到伤害，则攻击被打消 | 203道路洞穴最深处，需要秘籍冲浪、碎石和推岩 |
| 2 | ドラゴンクロ-/龙之爪 | 80 | 100 | 15 | —— | 211道路洞穴(需从殿元山下方进入) |
| 3 | みずのはどう/水之波动 | 60 | 100 | 20 | 20%几率令对方混乱 | 204道路洞穴，需冲浪和碎石 |
| 4 | めいそう/冥想 | -- | -- | 20 | 自身特攻特防升1级 | 战斗塔用48BP |
| 5 | ほえる/吼叫 | -- | 100 | 20 | 强制对方随机交换 | 213道路胖子处攀岩上去 |
| 6 | どくどく/剧毒 | -- | 85 | 10 | 对方中剧毒 | 212道路、战斗塔32BP |
| 7 | あられ/冰雹 | -- | -- | 10 | 5回合内，场上天气变成冰雹 | 217号道路 |
| 8 | ビルドアップ/巨大化 | -- | -- | 20 | 自身物攻物防升1级 | 217号道路左侧小房子、战斗塔用48BP |
| 9 | タネマシンガン/种子机枪 | 10 | 100 | 30 | 2～5次连续攻击 | 204号道路 |
| 10 | めざめるパワ-/觉醒力量 | 1 | 100 | 15 | 属性与威力取决于个体值 | **コトブシティ**的学校胜利后和男对战员对话得到、游戏中心6000代币 |
| 11 | にほんばれ/放晴 | -- | -- | 5 | 5回合内，天气变成晴天 | 212道路精灵学院，需要剪切 |
| 12 | ちょうはつ/挑拨 | -- | 100 | 20 | 令对方到下回合结束为止只能使用攻击技能 | 211道路用碎石过桥 |
| 13 | れいとうビ-ム/冷冻光线 | 95 | 100 | 10 | 10%几率令对方冰冻 | 216道路需要攀岩、游戏中心10000代币 |
| 14 | ふぶき/暴风雪 | 120 | 70 | 5 | 10%几率（令对手冰冻） | 百货大楼3F5500元 |
| 15 | はかいこうせん/破坏光线 | 150 | 90 | 5 | 命中后自身下回合不能行动 | 百货大楼3F7500元 |
| 16 | ひかりのかべ/光之壁 | -- | -- | 30 | 5回合内己队所受特殊伤害降到1/2，2on2为2/3 | 百货大楼3F2000元 |
| 17 | まもる/保护 | -- | -- | 10 | 本回合不受任何技能伤害；18连续使用则成功率降低 | 百货大楼3F2000元 |
| 18 | あまごい/祈雨 | -- | -- | 5 | 5回合内，天气变成雨天 | 223号水路浅滩上 |
| 19 | ギガドレイン/亿万吸取 | 60 | 100 | 10 | 吸取伤害的50% | 209道路，需要冲浪 |
| 20 | しんぴのまもり/神秘守护 | -- | -- | 25 | 5回合内，本方不会状态异常 | 百货大楼3F2000 |
| 21 | やつあたり/撒气 | 1 | 100 | 20 | 威力＝（255－亲密度）÷4 | 户张城的大厦(银河团本部)、游戏中心8000代币 |
| 22 | ソ-ラ-ビ-ム/太阳光线 | 120 | 100 | 10 | 当回合不行动，下回合攻击；晴天下当回合攻击；雨天、冰雹、沙暴时威力减半 | 百货大楼3F3000元 |
| 23 | アイアンテ-ル/铁尾 | 100 | 75 | 15 | 30%几率令对方物防降1级 | 钢铁岛洞穴，得**ルカリオ**的附近右边楼梯下去 |
| 24 | 10まんボルト/十万伏特 | 95 | 100 | 15 | 10%几率令对方麻痹 | 风力发电厂后面，需要冲浪、游戏中心以10000代币 |
| 25 | かみなり/雷电 | 120 | 70 | 10 | 30%几率令对方麻痹；能攻击飞天中的敌人；雨天下必中 | 百货大楼3F5500元 |
| 26 | じしん/地震 | 100 | 100 | 10 | 能攻击钻地中的对手且伤害翻倍 | 进入隐藏在自行车高速路下的洞穴最深处、战斗塔80BP |
| 27 | おんがえし/报恩 | 1 | 100 | 20 | 威力＝亲密度×10/25 | 209号道路的墓塔4F、游戏中心8000代币 |
| 28 | あなをほる/挖洞 | 80 | 100 | 10 | 当回合潜钻入地下，下回合攻击 | 在214号路的山洞 |
| 29 | サイコキネシス/精神干扰 | 90 | 100 | 10 | 10%几率令对方特防降1级 | 游戏中心10000代币 |
| 30 | シャドーボ-ル/阴影球 | 80 | 100 | 15 | 20%几率令对方特防降1级 | 210道路起雾地区需要碎石、战斗塔64BP |
| 31 | かわらわり/瓦割 | 75 | 100 | 15 | 攻击前令对方光之壁、反射盾无效 | **クロガネゲ-ト**2F需碎石、或战斗塔40BP |
| 32 | かげぶんしん/影分身 | -- | -- | 15 | 自身回避升1级 | 高速路下的山洞、游戏中心4000代币 |
| 33 | リフレクタ-/反射盾 | -- | -- | 20 | 5回合内己队所受物理伤害降到1/2，2on2为2/3 | 百货大楼3F 2000元 |
| 34 | でんげきは/电击波 | 60 | -- | 20 | 必定命中 | 215道路需要剪切 |
| 35 | かえんほうしゃ/火焰放射 | 95 | 100 | 15 | 10%几率令对方烧伤 | 塔塔拉造铁厂、游戏中心10000代币 |
| 36 | ヘドロばくだん/毒爆弹 | 90 | 100 | 10 | 30%几率令对方中毒 | 户张城的大厦(银河团本部)、战斗塔80BP |
| 37 | すなあらし/沙尘暴 | -- | -- | 10 | 5回合内天气变为沙暴 | 228号路上拾到 |
| 38 | だいもんじ/大字火 | 120 | 85 | 5 | 10%几率令对方烧伤 | 百货大楼3F5500元 |
| 39 | がんせきふうじ/岩石封 | 50 | 80 | 10 | 100%几率令对方速度降1级 | 长寿市上方的洞穴需要碎石 |
| 40 | つばめがえし/燕返 | 60 | -- | 20 | 必定命中 | 213号沙滩需要攀岩碎石、战斗塔40BP |
| 41 | いちゃもん/寻衅 | -- | 100 | 15 | 令对方不能连续使用相同招数 | 冠军之路 |
| 42 | からげんき/空元气 | 70 | 100 | 20 | 自身在毒、麻痹或烧伤时，伤害翻倍 | 遗迹区下方房屋中男子 |
| 43 | ひみつのちから/秘密力量 | 70 | 100 | 20 | 30%几率随战斗的场所不同，而具有不同的追加效果 | **ヨスガシティ**公园带可爱型PM进入 |
| 44 | ねむる/睡眠 | -- | -- | 10 | 状态变为2回合睡眠，HP全回复 | 游戏中心1000代币 |
| 45 | メロメロ/着迷 | -- | 100 | 15 | 异性对手进入迷惑状态 | **ヨスガシティ**公园带可爱型PM进入、战斗塔32BP |
| 46 | どろぼう/偷盗 | 40 | 100 | 10 | 若自身无道具，则夺取对方道具到自身 | 白岱城上方大楼旁小路 |
| 47 | はがねのつばさ/钢之翼 | 70 | 90 | 25 | 10%几率令自身物防升1级 | 209号道路墓塔外 |
| 48 | スキルスワップ/特性交换 | -- | -- | 10 | 与对方交换特性 | 美央城商店下方民居 |
| 49 | よこどり/抢夺 | -- | -- | 10 | 一次性抢夺对方当回合最近使用技能为己方所用 | 户张城的大厦(银河团本部) |
| 50 | オ-バ-ヒ-ト/燃烧殆尽 | 140 | 90 | 5 | 100%几率命中后自身特攻降2级 | 哈德山脉 |
| 51 | はねやすめ/鸟栖 | -- | -- | 10 | 回复HP最大值的1/2 | 210号道路与一个悬崖边的女人对话 |

| 序号 | 日文名/中文名 | 威力 | 命中 | PP | 战斗特效 | 取得地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 52 | きあいだま/气合球 | 120 | 70 | 5 | 10%几率令对方特防降1级 | 百货大楼3F5500元 |
| 53 | エナジ-ボ-ル/能量球 | 80 | 100 | 10 | 10%几率令对方特防降1级 | 226水路、或战斗塔64BP |
| 54 | みねうち/刀背打 | 40 | 100 | 40 | 对方受到此技能攻击时HP不会小于1 | 百货大楼3F2000元 |
| 55 | しおみず/潮水 | 65 | 100 | 10 | 对方HP低于50%时，此技能威力翻倍 | 水系道馆获胜奖品 |
| 56 | なげつける/投掷 | 1 | 100 | 10 | 威力与特效取决于道具 | 222道路上的男子 |
| 57 | チャ-ジビ-ム/充电光线 | 50 | 90 | 10 | 70%几率令自身特攻升1级 | 电系道馆获胜奖品 |
| 58 | こらえる/忍耐 | -- | -- | 10 | 受到致命攻击后HP等于1；连续使用则成功率降低 | 游戏中心2000代币 |
| 59 | りゅうのはどう/龙之波动 | 90 | 100 | 10 | —— | 冠军之路瀑布下、战斗塔80BP |
| 60 | ドランパンチ/吸取拳 | 60 | 100 | 5 | 吸取伤害的50% | 格斗道场获胜奖品 |
| 61 | おにび/鬼火 | -- | 75 | 15 | 对方烧伤 | 战斗塔32BP |
| 62 | ぎんいろのかぜ/银色之风 | 60 | 100 | 5 | 10%几率自身五项能力升1级 | 212道路 |
| 63 | さしおさえ/扣押 | -- | 100 | 15 | 对方所持道具无效；训练员不能向对方使用道具 | 户张市道馆下方NPC |
| 64 | だいばくはつ/大爆炸 | 250 | 100 | 5 | 自身死亡 | 游戏房进入奖励模式10轮后在售币处得到 |
| 65 | シャド-クロ-/阴影爪 | 70 | 100 | 15 | 急所技 | 鬼系道馆获胜奖品 |
| 66 | しっぺがえし/报复 | 50 | 100 | 10 | 若比对手后攻击，则此技能威力翻倍 | 215号道路与桥上穿道馆服装的人对话获得 |
| 67 | リサイクル/道具回收 | -- | -- | 10 | 将自身消耗过的道具重新装备到身上 | **ハクタイシティ**商店右边房子的2楼和老太太对话 |
| 68 | ギガインパクト/亿万冲击 | 150 | 90 | 5 | 命中后自身下回合不能行动 | 游戏中心20000代币 |
| 69 | ロックカット/岩切 | -- | -- | 20 | 自身速度升2级 | 211山洞左边入口进入，要推岩 |
| 70 | フラッシュ/闪光 | -- | 100 | 20 | 对方命中降1级 | 203道路洞穴碎石、或百货大楼2000元 |
| 71 | ゆきなだれ/雪崩 | 60 | 100 | 10 | 若自身出招前受到伤害，此技能伤害翻倍 | 战斗塔用80BP |
| 72 | スト-ンエッジ/巨石边缘 | 100 | 80 | 5 | 急所技 | 冰系会馆获胜奖品 |
| 73 | でんじは/电磁波 | -- | 100 | 20 | 对方麻痹 | 战斗塔用32BP |
| 74 | ジャイロボ-ル/螺旋球 | 1 | 100 | 5 | 对手速度越低此技能威力越大 | 游戏中心15000代币 |
| 75 | つるぎのまい/剑之舞 | -- | -- | 30 | 自身物攻升2级 | 游戏中心4000代币 |
| 76 | ステルスロック/秘密岩石 | -- | -- | 20 | 使对方换上场的怪兽受伤 | 岩系道馆获胜奖品 |
| 77 | じこあんじ/自我暗示 | -- | -- | 10 | 自身能力等级变为与对方一样 | 211号道路悬崖边的人 |
| 78 | ゆうわく/诱惑 | -- | 100 | 20 | 异性对手特攻降2级 | 204号路上砍树 |
| 79 | あくのはどう/恶之波动 | 80 | 100 | 15 | 20%几率令对方害怕 | 冠军之路需推岩 |
| 80 | いわなだれ/岩崩 | 75 | 90 | 10 | 30%几率令对方害怕 | 从207号的道路进入殿元山需攀岩 |
| 81 | シザ-クロス/十字剪 | 80 | 100 | 15 | | 220水路、战斗塔用64BP |
| 82 | ねごと/梦话 | -- | -- | 10 | 随机化为自身所持其它技能，己方睡眠状态下才可使用 | 白岱森林外侧需砍树 |
| 83 | しぜんのめぐみ/自然恩惠 | 1 | 100 | 15 | 属性与威力随所持果实改变 | 百货大楼3F2000元 |
| 84 | どくづき/毒突 | 80 | 100 | 20 | 30%几率令对方中毒 | 212道路，需要冲浪 |
| 85 | ゆめくい/食梦 | 100 | 100 | 15 | 吸取伤害的50%；对方睡眠状态下才可使用 | 律诗城需多次攀岩 |
| 86 | くさむすび/草结 | 1 | 100 | 20 | 对方体重越大，此技能威力越大 | 草系道馆获胜奖品 |
| 87 | いばる/虚张声势 | -- | 90 | 15 | 对方混乱，同时对方物攻升2级 | 精灵学院与左边第二个房间的女仆对话 |
| 88 | ついばむ/啄食 | 60 | 100 | 20 | 若对手携带果实，将其效果发动到自身身上 | 索诺镇民居用果实换 |
| 89 | とんぼがえり/蜻蜓回转 | 70 | 100 | 20 | 攻击后交换怪兽 | **ミオシティ**坐船处向下游水、游戏中心6000代币 |
| 90 | みがわり/替身 | -- | -- | 10 | 将自身最大HP的1/4制作成替身，抵挡状态及攻击 | 鬼屋2F房间里捡取、游戏中心2000代币 |
| 91 | ラスタ-カノン/虹彩加农 | 80 | 100 | 10 | 10%几率令对方特防降1级 | 钢系会馆获胜奖品 |
| 92 | トリックル-ム/欺骗空间 | -- | -- | 5 | 5回合内，速度慢的怪兽先出招 | 213道路左边房子里的人 |

## ■秘传机器HM

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | いあいぎり/剪切 | 50 | 95 | 30 | —— | 游戏流程中赠与 |
| 2 | そらをとぶ/飞空 | 90 | 95 | 15 | 当回合飞上天空，下回合攻击 | 户张市银河团仓库 |
| 3 | なみのり/冲浪 | 95 | 100 | 15 | 能攻击潜入水中的对手且伤害翻倍 | 在**カンナギタウン**调查遗迹壁画后老人赠与 |
| 4 | かいりき/怪力 | 80 | 100 | 15 | —— | 209路墓塔顶楼与女子对话 |
| 5 | きりばらい/除雾 | -- | -- | 15 | 对手回避率降一级 | 在**ノモセシティ**狩猎区进入后右侧女士对话获得 |
| 6 | いわくだき/碎石 | 40 | 100 | 15 | 50%几率令对方物防降1级 | 在203号道路的**クロガネゲ-ト**洞穴 |
| 7 | たきのぼり/攀瀑 | 80 | 100 | 15 | 20%几率令对方害怕 | **ナギサシティ**打败GYM后和右上方沙滩处女孩对话获得 |
| 8 | ロッククライム/攀岩 | 90 | 85 | 20 | 20%几率令对方混乱 | 217号道路房屋后面的雪地 |



# 动漫游戏周边缤纷呈现

# 次世代商城

新的商城我们专门为大家送上了各色包包，从钱包、挂包到出门用的书包，方便你根据用途来进行选择。主题也是涉及经典的福音战士与柯南，热门的樱兰、凉宫和FATE，喜欢动漫游戏的人相信一定可以找到自己中意的一款。另外特别推荐NANA的情侣对锁项链，绝对是圣诞节时男女共同分享的贴心小礼物哦。

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

**每张汇单邮费一律10元!**




新款上市

¥25 编号:7377

### EVA明日香火红钱包

鲜艳的红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。




新款上市

¥25 编号:7366

### EVA绫波丽冰蓝钱包

如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。



新款上市

¥25 编号:7344

### 名侦探柯南秘探钱包

黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，充分强调神秘味道，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据！




新款上市

¥29 编号:7412

### 凉宫春日的忧郁SOS团背包

时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



新款上市

¥29 编号:7401

### 樱兰高校学院提袋

黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



新款上市

¥36 编号:7355

### NANA情侣对锁项链

NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。




新款上市

¥15 编号:7388

### 凉宫春日便携挂包

红色无纺布"凉宫春日的忧郁"便携包，正面是朝气蓬勃的团长大人，背面是放月票的透明袋和SOS字样，内有专门放置各类卡片的夹层和放零钱的拉锁袋，附有可调节长短的挂绳。




新款上市

¥15 编号:7399

### FATE便携挂包

FATE的咪咪眼赛芭主题蓝色便携包，款式与凉宫版相同打开尺寸为29*11CM，粘贴开口设计极为方便。适合逛街时随身装月票卡片和钱，挂在身上即可出门，亦可普通钱包使用。



¥25 编号:7300

### 樱兰高校领带

看过动画的人一定记得，这就是那些贵公子、贵公主们所就读的名门高校"樱兰学院高校"的学生们所佩戴的领带。兰紫色的条纹采用精工缝制，品质不俗，除了COS以外平时一般佩戴依然适用。



¥15 编号:7311

### 彩云国物语手机腕带

美男云集的中国风浓郁的浪漫故事《彩云国物语》周边。腕带采用各色荧彩丝线绞制而成，富有弹性。下面挂有精致串珠和"彩云国物语"的标志挂坠。不仅可作为手机绳、腰坠、包坠使用，女孩子还能当作扎头发的头绳哦。




¥25 编号:7333

### 死亡笔记笔记本套装

千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥25 编号:7298

### 樱兰高校兔子玩偶

出自热门作品《樱兰高校男公关部》，喜欢甜食和可爱东西的甜心学长，时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。



¥15 编号:7322

### 地狱少女藁人形挂饰

丑时使用5寸钉，从日本平安时代流传下来的恐怖诅咒用具！当然这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



¥25 编号:7232

## 蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。



¥19 编号:7243

## Fate/stay night钥匙环五件套

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽

## 凉宫春日的忧郁腕表B款

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。



¥36 编号:7221

¥36 编号:7210

## 凉宫春日的忧郁腕表A款

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO，名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



¥25 编号:7276

## 圣魔之血钱包

品质、尺寸和款式与吉翁钱包相同，仿皮质地，做工细致手感柔软。正面为圣魔之血代表性标志，两侧为十字架图案，华丽的血般鲜红色与主题呼应贴切。



¥25 编号:7265

## 高达吉翁公国钱包

正红色三折钱包，绘有醒目的吉翁公国军标志，黑白红三色的搭配格外乍眼，打开尺寸约为25CM*10.5CM，怀着热血吉翁的骄傲，怎可不配备一个!?



¥18 编号:7153

## 王国之心华丽王冠手链

●以人气经典游戏《王国之心》中的“王冠”标志为主题的手链，长短可根据佩戴者情况自己调节，戴起来触感光滑银光炫耀，游戏迷超值选择。



¥19 编号:7164

## Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边。骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！



¥49 编号:7029

## Fate命运守护夜怀时计

●前后表壳根据赛芭甲胄的花纹制作而来，打开后内侧刻有经典名句“I ask of thee. art thou my Master?”表盘是精致的赛芭图案。附带特制表袋.



¥25 编号:7120

## 柯南侦探帽

●《侦探们的镇魂歌》主题帽，前面印有烫金柯南图案并镶有金属标志牌。



¥29 编号:7096

## LOVELESS猫猫变身套装

●青柳立夏的猫耳模样可爱的令女孩尖叫，如今你也可以变身长出毛茸茸的耳朵和尾巴。耳朵用发夹，尾巴用别针固定，白色版猫娘诱惑！用来cos小叽、自娱自乐或者参加活动绝对令你成为全场焦点！



¥19 编号:2989

## 羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



¥19 编号:2990

## 羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。



¥29 编号:7142

## 七龙珠Q版人物水晶座珠七代十件组

●时间设定重回大战黑绸军年代，鸟山名原作早期风格跃然而出。乘坐筋斗云的小悟空、拽拽的短笛大魔王、野蛮的布尔玛、头戴小裤裤的小八戒。



¥32 编号:7287

## 柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。



¥39 编号:7254

## 柯南秘密侦探笔

保密必备道具！双笔头一头正常书写，一头为隐形书写，要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥26 编号:7209

## 凉宫春日的忧郁精致钱包

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



¥29 编号:2923

## Fate酷黑帽子

●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味。



¥15 编号:2967

## EVA时尚领带

●设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词『あなた誰？』将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。



¥36 编号:7131

## 名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版动画播映10周年推出的纪念版腕表“黄金的时刻”，金属表带表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥39 编号:2406

## EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

# 新作游戏发售表

估计玩家在拿到这期杂志的时候，PS3已经正式在日本市场上华丽登场了。可能部分玩家已经没有当年从FC过渡到MD和SFC、从MD和SFC过渡到SS和PS时候对硬件机能的那份期待与惊喜。为什么？现在去电脑市场花不了一个下午就能抱回一台性能超越次世代N倍的电脑回来……当然，价格也是它的N倍。 □责编/龙马

## PS2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月9日 | | | |
| 舞-乙HiME 少女舞斗史!! | 舞-乙HiME 乙女舞斗史!! | ACT | SUNRISE |
| 战区-51 | エリア-51 | AVG | SUCCESS |
| 11月16日 | | | |
| 火影忍者-鸣人-木叶之魂!! | NARUTO-ナルト-木ノ叶スピリッツ!! | ACT | NBGI |
| 水月 ~迷心~ | 水月 ~迷心~ | AVG | KID |
| 战国无双2 帝国 | 战国无双2 Empires | ACT | KOEI |
| 11月22日 | | | |
| NBA LIVE07 | NBAライブ07 | SPG | EA |
| 宿命传说 | テイルズ オブ デスティニー | RPG | NBGI |
| 吉他高手V & 狂热鼓手V | ギタ-フリ-クスV2 & ドラムマニアV2 | ETC | KONAMI |
| K-1 WORLD GP 2006 | K-1 WORLD GP 2006 | RAC | D3P |
| J联盟胜利十一人10 +欧洲联赛06-07 | Jリ-グ ウイニングイレブン10 +ヨ-ロッパリ-グ'06-'07 | SPG | KONAMI |
| 白色空气 -羁绊- | ホワイトブレス~绊~ | AVG | KID |
| 11月24日 | | | |
| 捕获小羊！ 天真男孩生活 | 仔羊捕获ケ-カク！ スイ-トボ-イズライフ | AVG | IDEA Factory |
| 11月30日 | | | |
| 必胜伯青哥★伯青哥攻略 系列Vol.8 CR 松浦亚弥 | 必胜パチンコ★パチスロ攻略 シリ-ズVol.8 CR 松浦亚弥 | SLG | D3P |
| 欢迎来到保健室 | 保健室へようこそ | AVG | Princess-Soft |
| 召唤之夜4 | サモンナイト4 | S.RPG | BANPRESTO |
| 假面超人兜 | 假面ライダ-カブト | ACT | NBGI |
| TAITO BEST 炎 | TAITO BEST HOMURA | ETC | TAITO |
| 数码暴龙 另一个任务 | デジモンセイバ-ズ アナザ-ミッション | RPG | NBGI |
| 伯青哥完全攻略 伯青原人 鬼滨爆走愚连队 激斗编 | パチスロ完全攻略 スロ原人 鬼滨爆走愚连队 激斗编 | ETC | SUCCESS |
| 必胜伯青哥★伯青哥攻略 系列 Vol.8 CR 松浦亚弥 | 必胜パチンコ★パチスロ攻略 シリ-ズ Vol.8 CR 松浦亚弥 | ETC | D3P |
| 12月14日 | | | |
| 大战略7 | 大战略Ⅶエクシ-ド | SLG | SystemSoftAlpha |
| 12月21日 | | | |
| ★圣剑传说 4 | 圣剑传说 4 | ARPG | SQUARE ENIX |
| 2006年冬 | | | |
| 不公正抽签 | くじびき アンバランス | SLG | MMV-I |
| 光明力量EXA | シャイニング-フォ-ス イクサ | A-RPG | SEGA |
| 零之使魔 | ゼロの使い魔 | SLG | MMV-I |
| Happiness | はぴねす | SLG | MMV-I |
| 桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷 | 桃太郎电铁16 北海道大寒波の巻 | TAB | HUDSON |
| 荒野兵器V 先驱 | ワイルドア-ムズ ザ フイフスヴアンガ-ド | RPG | SCEI |
| 预 定 | | | |
| 西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN | シム-ン 异蔷薇战争 封印のリ-マ-ジョン | SLG | MMV-I |
| 世界的尽头 | World's end | AVG | PrincessSoft |
| 鬼屋魔影 新的恶梦 | アローンインザダーク-ザニューナイトメアー | AVG | CAPCOM |
| 破坏者 | BREAKER | ACT | TECMO |
| 圣灵机RAYBLADE2 | 圣灵机ライブレ-ド2 | SLG | WINKYSOFT |
| Catan | Catan | ACT | CAPCOM |
| 新机动幻想 绿之章 | ガンパレ-ド・オ-ケストラ 绿の章 | AVG | SCE |
| Soul Link EXTENSION | Soul Link EXTENSION | AVG | INTERCHANEL |
| 羊之村欢迎您2 | ようこそひつじ村2 | AVG | SUCCESS |
| CLANNAD | CLANNAD-クラナド- | AVG | INTERCHANEL |
| K-1 WORLD GP 2005 | K-1 WORLD GP 2005 | RAC | D3P |
| ★盗墓者・传说 | TOMB RAIDER LEGEND | A・AVG | Eidos |
| 弹子乐园12 大海与夏天的回忆- | パチパラ12 大海と夏の思い出- | ETC | ISE |
| ★KOF・NESTS篇 | ザ・キング・オブ・ファイタ-ズ ネスツ编 | FTG | SNKPLAYMORE |
| .hack//G.U. Vol.3 疾行之速 | .hack//G.U. Vol.3 iくような速さで | RPG | BANDAI |
| 吉奥拉马战线无战事・攻克柏林 | ジオラマ战线异状なし ベルリン | SLG | MARIONET |
| 分离之心 | セパレイトハ-ツ | SLG | KID |
| VM Japan | ブイエム ジャパン | RPG | ASMIK ACE |
| 儿雷也 参上！ | 儿雷也 参上！ | ACT | CAPCOM |
| 光明之风 | シャイニング・ウインド | SLG | SEGA |
| 式神の城 - 七夜月幻想曲 | 式神の城 - 七夜月幻想曲 | RPG | Kids Station |
| 我的女神 | ああっ女神さまっ | AVG | Marvellous Interactive |
| 龙刻 | 龙刻 | AVG | KID |
| 樱花大战物语 帝都篇 | サクラ大战物语 帝都篇 | AVG | SEGA |

## PS3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月11日 | | | |
| 麻将大会IV | 麻将大会IV | TAB | KOEI |
| 麻将格斗俱乐部 全国对战版 | 麻将格斗俱乐部 全国对战版 | TAB | KONAMI |
| 宫里三兄妹内藏 世嘉高尔夫俱乐部 | 宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB | SPG | SEGA |
| 源氏-神威奏乱- | GENJI -神威奏乱- | ACT | SCE |
| 反抗-人类没落之日- | RESISTANCE ~人类没落の日~ | ACT | SCE |
| 机动战士高达 目标锁定 | 机动战士ガンダム タ-ゲット イン サイト | ACT | NBGI |
| 山脊赛车7 | リッジレ-サ-7 | RAC | NBGI |
| 预 定 | | | |
| ★装甲核心4 | ア-マ-ド・コア 4 | ACT | FROM |
| 仁王 | 仁王 | ACT | KOEI |
| 格斗之王极限冲击3 | キング・オブ・ファイタ-ズ MI3 | FTG | SNK PLAYMORE |
| 幻想水浒传6 | 幻想水浒传VI | SLG | KONAMI |
| 实况棒球 | 实况パワフルプロ野球 | SPG | KONAM |
| 致命惯性 | フェイタル・イナ-シャ | RAC | KOEI |
| 刃之风暴・百年战争 | ブレ-ドスト-ム・百年战争 | ACT | KOEI |
| 新世纪赛车GPX | 新世纪GPXサイバ-フォ-ミュラ | RAC | SUNRISE |
| 新天魔界6 | 新天魔界 VI | S・RPG | IDEA FACTORY |
| 最强银星 围棋7 | 最强银星 围棋7 | TAB | MAGNOLIA |
| 最强银星 将棋7 | 最强银星 将棋7 | TAB | MAGNOLIA |
| 太空巡航机 | グラディウス | STG | KONAMI |
| 喜剧历史ACTION | コミカル历史アクション | ACT | GAE |
| Tom Clancy's Ghost Recon 3 | Tom Clancy's Ghost Recon 3 | ACT | UBI SOFT |
| 铁拳6 | 铁拳6 | FTG | NAMCO |
| 炼狱 The end of the CENTURY | 炼狱 The end of the CENTURY | ACT | HUDSON |
| 炸弹人 | ボンバ-マン | ACT | HUDSON |
| 恶魔猎人4 | デビル メイ クライ 4 | ACT | CAPCOM |
| ★合金装备4 | メタルギアソリッド4 | ACT | KONAMI |
| 刺猬索尼克 | ソニック.ザ.ヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| Lnertai | フェイタル-イナ—シャ | SLG | KOEI |
| 灵魂能力 | ソウルキャリバ- | FTG | NAMCO |

## Wii

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12月2日 | | | |
| 超级猴子球 | スーパ-モンキ-ボ-ル | ACT | SEGA |
| Wii Sports | Wii Sports | SPG | 任天堂 |
| 舞动瓦利奥制造 | おどるメイド インワリオ | ETC | 任天堂 |
| 赛尔达传说 黎明公主 | ゼルダの传说 トワイライトプリンセス | A-RPG | 任天堂 |
| 第一次亲密接触Wii | はじめてのWii | ETC | 任天堂 |
| 超执刀蛇杖NEO | 超执刀カドゥケウスNEO | ACT | ATLUS |
| 街创造 多米诺骨牌 | 街クルドミノ | ETC | Success |
| SD高达革命 | SDガンダムREVOLUTION | SLG | NBGI |
| 节日的达人 | 缘日の达人 | ETC | NBGI |
| 宠物蛋的 闪闪发光大总统 | たまごっちの ピカピカだいと-りょ-！ | ETC | NBGI |
| 赤钢 | レッドスティ-ル | ACT | UBI |
| 摇动高尔夫 常青木 | スイングゴルフ パンヤ | SPG | TECMO |
| 飞翔大陆 | Wing Island | SLG | HUDSON |
| 2006年预定 | | | |
| 口袋妖怪战斗革命 | ポケモンバトルレボリュ-ション | RPG | 任天堂 |
| 龙珠Z爆发!NEO | DRAGON BALL Z Sparking！NEO | ACT | bandainamco |
| Necro-Nesia | ネクロネシア | ACT | spike |
| 2007年预定 | | | |
| JAWA | JAWA | ACT | spike |
| 任天堂全明星大乱斗X | 大乱斗スマッシュブラザ-ズX | FTG | 任天堂 |
| HERO'S | HERO'S | ACT | spike |
| 预 定 | | | |
| 刺激货车 | Excite Truck | RAC | 任天堂 |
| 机动战士高达 | 机动战士ガンダム | ACT | bandainamco |
| 生化危机新作（暂定名） | バイオハザ-ド新作（假题） | AVG | CAPCOM |
| 牧场物语 | 牧场物语 | SLG | mmv-i |
| 火影忍者NARUTO | NARUTO-ナルト- | ACT | TAKARATOMY |

## XBOX

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月7日 | | | |
| 使命召唤3 | Call of Duty 3 | FPS | Activision |
| 11月20日 | | | |
| 超人归来 | Superman Returns | ACT | EA |

## XBOX360

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月22日 | | | |
| NBA LIVE07 | NBAライブ07 | SPG | EA |
| 卡片召唤师 传奇 | カルドセプト サーガ | ETC | NBGI |
| 死或生沙滩排球2 | DEAD OR ALIVE Xtreme 2 | FTG | TECMO |
| X-MEN 官方游戏 | X-MEN The Official Game | ACT | SPIKE |
| 11月30日 | | | |
| 超级机器人大战XO | スーパーロボット大战XO | S.RPG | BANPRESTO |
| 12月7日 | | | |
| 蓝龙 | ブルードラゴン | RPG | Microsoft |
| ZegaPain NOT | ゼーガペインNOT | STG | NBGI |
| 12月14日 | | | |
| 地球防御军X | 地球防御军X | ACT | D3P |
| 梦幻之星宇宙 | ファンタシースターユニバース | RPG | SEGA |
| 实况足球胜利十一人10 | ワールドサッカーウイニングイレブンX | SPG | KONAMI |
| 御姐玫瑰 X Vortex：忌血的继承者 | お姐チャンバラvorteX～忌血を継ぐ者たち～ | ACT | D3P |
| 12月21日 | | | |
| 失落的星球 极端状态 | Lost Planet Extreme Condition | ACT | CAPCOM |
| 索尼克 音速刺猬 | ソニック-ザ-ヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| 2006年冬 | | | |
| 失落的奥德赛 | ロストオデッセイ | RPG | Microsoft |
| 2006年预定 | | | |
| 预言2 | Fable2 | ACT | Microsoft |
| 雷神之锤4 | クウェーク4 | ACT | ACTIVISION |
| 360麻将 | 360麻雀 | TAB | SUCCESS |
| 反暴行动 | ROIT ACT | ACT | Microsoft |
| 暗黑行动 | オペレーションダークネス | ACT | SUCCESS |
| 动物园管理员 | Zoo Keeper | SLG | SUCCESS |
| 侍道Online | 侍道オンライン | ACT | SPIKE |
| 预　定 | | | |
| 真名法典2 | MAGNA CALTA2 | RPG | BANPRESTO |
| 三国封神（暂定名） | 三国封神（假题） | ACT | Idea Factory |
| KOF 极限冲击360 | KOF Maximum Impact | FTG | SNKPLAYMORE |
| 生化危机5 | バイオハザード5 | AVG | CAPCOM |
| 装甲核心4 | アーマードコア4 | STG | FROM SOFTWARE |
| NEOGEO 斗技场 | ネオジオバトルコロシアム | FTG | SNKPLAYMORE |
| The Combine X | The Combine X | ETC | Hamster |
| A列车进行曲 X | A列车 de Ikou X | SLG | Artdink |
| 机动战士高达 | 机动战士ガンダン | ACT | BANDAI |
| 光环3 | Halo3 | FPS | Microsoft |

## NGC

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月14日 | | | |
| 古墓丽影：传奇 | Tomb Raider: Legend | ACT | Eidos |
| 11月7日 | | | |
| 美国职棒2007 | Backyard Baseball 2007 | SPG | ATARI |
| 12月2日 | | | |
| 赛尔达传说 黎明公主 | ゼルダの传说 ワイライトプリンセス | ARPG | 任天堂 |
| A预　定 | | | |
| 动物之森2 | どうぶつの森2 | RPG | 任天堂 |
| 星之卡比 | 星のカービィ | ACT | 任天堂 |
| 光速跑者21号 | アイシールド21 | AVG | 任天堂 |
| 大金刚木桶喷射赛 | ドンキーコングたるジェットレース | ACT | 任天堂 |

## GBA

| | | | |
|---|---|---|---|
| 预　定 | | | |
| 超级方块霸王IIX | スーパーパズルファイターIIX | ETC | CAPCOM |
| 首都高ADV | 首都高バトルアドバンス | RAC | 元气 |
| 大家的软件系列-围棋 | みんなのソフトシリーズ 围棋 | TAB | Success |
| 少年侦探团-红眼魔人- | 少年探偵团～红眼の魔人～ | AVG | Success |
| 国夫君的热血合集3 | くにおくん 热血コレクション3 | ETC | CAPCOM |
| 超人奥特曼棒球 | 超人ウルトラベースボール | SPG | Cunture Brain |
| 合金弹头 | メタルスラッグ | STG | SNKPLAYMORE |
| 合金弹头2 | メタルスラッグ2 | STG | SNKPLAYMORE |
| 合金弹头3 | メタルスラッグ3 | STG | SNKPLAYMORE |
| 合金弹头4 | メタルスラッグ4 | STG | SNKPLAYMORE |
| 龙珠GT进化 | ドラゴンボールGT トランスフォーメーション | ACT | BANPRESTO |
| 特别机器人GBA | カスタムロボ GBA | ACT | 任天堂 |
| Clicking危险 | ガチャあぶ | ACT | HUDSON |
| 最终幻想VI | FINAL FANTASY VI | RPG | Square Enix |
| 哥得兰（暂定名） | バトランド（假题） | AVG | 任天堂 |
| 大金刚城市 | ドンキーコングカントリー2 | ACT | 任天堂 |

## PSP

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月16日 | | | |
| 恶代官漫游记 | 恶代官漫游记 | SLG | GAE |
| SUDOKU 数独 | SUDOKU 数独 | PUZ | HUDSON |
| 机甲射击 | ヴルカヌス | STG | Compileheart |
| 11月22日 | | | |
| 圣女贞德 | Jeanne d'Arc | S-RPG | SCE |
| Riviera～约束之地～ | Riviera～约束の地リヴィエラ～ | RPG | STING |
| 11月30日 | | | |
| 我的迷宫 | 己のダンジョン | RPG | SEGA |
| 智能执照2 | インテリジェントライセンス2 | PUZ | NOWPRO |
| 魔界战记DISGAEA 便携版 | 魔界战记ディスガイア PORTABLE | SRPG | 日本一 |
| 能量宝石 便携版 | パワーストーン ポータブル | ACT | CAPCOM |
| 索尼计算机科学研究所茂木健一郎博士监修给大脑快感Aha!体验 | ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 みんなでアハ体验! | ETC | SEGA |
| 12月7日 | | | |
| 古墓丽影：传奇 | トゥームレイダー：レジェンド | ACT | Eidos |
| 比波猴赛车 | サルゲッチュ ピポサルレーサー | RAC | SCE |
| 动感小子 | パラッパラッパー | ACT | SCE |
| 12月14日 | | | |
| 大战略便携版2 | 大战略 ポータブル2 | SLG | 元气 |
| 12月21日 | | | |
| 世界传说 | テイルズ オブ ザ ワールド | RPG | NBGI |
| 光明神话 | レディアント マイソロジー | | |
| NBA LIVE07 | NBAライブ07 | SPG | EA |
| 合金装备索利德 | メタルギア ソリッド | ACT | KONAMI |
| 掌上行动 | ポータブル オプス | | |
| 2007年春 | | | |
| 宿命传说2 | テイルズ オブ デスティニー2 | RPG | NBGI |
| 预　定 | | | |
| ★GT赛车4 MOBILE | グランツーリスモ4モバイル | RAC | SCEI |
| 怨灵之村 | 怨灵の村 | AVG | NOWPRO |
| NFL Street | NFL Street | SPG | EA |
| EX人生游戏PSP | EX人生ゲームPSP | SLG | ATLUS |
| TGM—K | TGM—K | ETC | ARIKA |
| ANGEL COLLECTION | エンジエルコレクション | SLG | MTO |
| 虫 | 虫 | SLG | GAE |
| RS Revolution | RS Revolution | RAC | SPIKE |
| 火影忍者Portable | NARUTO～ナルティメイトポータブル | ACT | BANDAI |
| 最终幻想VII 危机核心 | Final Fantasy VII Crisis Core | RPG | Square Enix |
| 英雄传说5 | 英雄传说V | RPG | NBGI |

## NDS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月9日 | | | |
| 怪医秦博士火之鸟篇 | ブラック-ジャック 火の鸟编 | AVG | SEGA |
| 目视右脑锻炼 DS速读术 | 目で右脑を锻える DS速读术 | ETC | Mile-Stone |
| 11月16日 | | | |
| 魔法大全 | マジック大全 | ETC | 任天堂 |
| 恶魔城 | 恶魔城ドラキュラ | ACT | KONAMI |
| 废墟的肖像 | ギャラリー オブ ラビリンス | | |
| 11月22日 | | | |
| 时尚魔女 拉芙and贝莉 -DS收藏集- | オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～ | ETC | SEGA |
| 我们的太阳DS | Bokura no 太阳 DS | RPG | KONAMI |
| 当地检定DS | ご当地检定DS | ETC | SPIKE |
| 11月23日 | | | |
| 少年跳跃明星究极大乱斗 | JUMP ULTIMATE STARS | ACT | 任天堂 |
| 11月30日 | | | |
| 坦克大战 | タンクビート | ACT | MileStone |
| 渲染心灵 | こころに染みる | ETC | Ertain |
| 相田睦的DS毛笔字 | 毛笔で书く 相田みつをDS | | |
| 索斯机械兽战斗竞技场 | ゾイドバトルコロシアム | RPG | TAKARATOMY |
| 东京脑白金II | 东京フレンドパークII | ETC | Rocketcompany |
| 用DS锻炼运动脑力 | DSで锻える运动脑力 | | |
| 在那遥远的时空中　舞一夜 | 遥かなる时空の中で 舞一夜 | RPG | KOEI |
| 12月6日 | | | |
| 童话枪手小红帽 | おとぎ枪士 赤ずきん | PZG | KONAMI |
| 预　定 | | | |
| 伊苏 战略版 | イースストラテジ | SLG | MI |
| 超级机器人大战DS | Super Robot Wars DS | SLG | BANPRESTO |
| 真 女神转生DS | 真 女神转生DS | RPG | ATLUS |
| SNK对CAPCOM 卡片对决 | SNK VS CAPCOM Card Battle | TAB | PLAYMORE |
| 机动战士GUNDAM SEED | 机动战士ガンダムSEED | ACT | BANDAI |
| 逆转裁判4 | 逆转裁判4 | ETC | CAPCOM |
| 勇者斗恶龙怪兽篇J | ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー | RPG | SQUARE ENIX |

# PRESENT

**动漫游戏周边**
**期期好礼不断**
**精彩礼品派送60名**

## 第一时间仔细阅读《电软》
## 填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 回函卡 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能取幸运奖品

**本期抽奖截止时间 12月15日**

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

### ① 死或生华丽人形 霞



1名

### ② 樱兰高中/凉宫春日学生证收纳夹（随机获取任意一款）



4名

### ③ 樱兰高中亮彩钱包



4名

（随机获取任意一款）

### ⑥ FATE TRADING FIGURE系列

（随机获取任意一款）



6名

### ⑥ 圣斗士星矢多用卡片收纳袋

（随机获取任意一款）



15名

### ⑥ 最终幻想12耳坠

（随机获取任意一款）



10名

### ⑦ 死神季节挂扣

（随机获取任意一款）



15名

### ⑧ 凉宫春日的忧郁精致挂扣

（随机获取任意一款）



5名

### 本期数独游戏答案

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 |
| 7 | 1 | 9 | 2 | 3 | 8 | 4 | 6 | 5 |
| 5 | 6 | 8 | 9 | 1 | 4 | 3 | 2 | 7 |
| 1 | 2 | 3 | 6 | 8 | 9 | 7 | 5 | 4 |
| 6 | 4 | 7 | 3 | 5 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 8 | 9 | 5 | 7 | 4 | 2 | 1 | 3 | 6 |
| 3 | 8 | 1 | 4 | 9 | 6 | 5 | 7 | 2 |
| 4 | 7 | 6 | 8 | 2 | 5 | 9 | 1 | 3 |
| 9 | 5 | 2 | 1 | 7 | 3 | 6 | 4 | 8 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 8 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 |
| 9 | 4 | 6 | 1 | 2 | 7 | 3 | 5 | 8 |
| 5 | 8 | 7 | 3 | 9 | 6 | 1 | 2 | 4 |
| 2 | 7 | 1 | 4 | 5 | 8 | 9 | 3 | 6 |
| 6 | 5 | 8 | 2 | 3 | 9 | 4 | 1 | 7 |
| 3 | 9 | 4 | 6 | 7 | 1 | 2 | 8 | 5 |
| 4 | 6 | 2 | 5 | 8 | 3 | 7 | 9 | 1 |
| 7 | 3 | 5 | 9 | 1 | 4 | 8 | 6 | 2 |
| 8 | 1 | 9 | 7 | 6 | 2 | 5 | 4 | 3 |

### 192期中奖名单

1等奖：广东省/吴炳梅

2等奖：广东省/黎滢、云南省/王燕、上海市/洪涛、新疆/邓钢、浙江省/朱晓飞、湖北省/唐旭、上海市/唐靖亮、辽宁省/刘学硕、广东省/邱皓然、广东省/刘俊杰

3等奖：四川省/邓澍、广东省/周艺敏、河北省/王国威、广东省/林格斯、浙江省/张嘉斌、天津市/李程

4等奖：天津市/王德轩、广东省/柳润麟

5等奖：湖北省/程译栩、江苏省/吕诚、吉林省/刘海瑞、广东省/许剑锋、山西省/刘超、广东省/于成、北京市/殷辰昆、广西/王晓东、广西/黄飞、江苏省/曹亚栋

6等奖：山西省/张钰鑫、广西省/朱曼虹、广西省/宋永寿、安徽省/刘俊秋、浙江省/马龙浩、广东省/薛敏冬、湖北省/张劲、广东省/余子健、北京市/张光硕、广东省/林超龙、北京市/张子辰、广东省/林燕东、山西省/王文波、上海市/戴伟靖、浙江省/张寅

7等奖：广东省/朱晓薪、湖南省/肖鹏、天津市/郝斌、新疆/郑涛、山东省/张骥、吉林省/荆心、西藏/冯春、浙江省/何嘉宁、江苏省/陆野、北京市/张路

8等奖：云南省/姜明、上海市/钱浩、上海市/王晶、安徽省/佘冠轩、北京市/夏月、天津市/刘君

### 中国电玩榜中奖名单

多用精制磁夹：辽宁省/葛北、广东省/侯俊卿、河北省/李若阳、福建省/陈泽清、云南省/蒲亨麟

网球王子/凉宫春日的忧郁学园护照：广西省/叶晔、河南省/陈京、上海市/桑淋、上海市/郑怡 、黑龙江/金龙哲

名侦探柯南纪念笔袋：辽宁省/于阔、上海市/张娴蓓、湖北省/潘杰


SO COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
陈柏霖BERLIN
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 DEC
12
定价20元
推广价:15元
SNEAKER初冬新作发表
SNEAKER VS BOOTS
秋冬足上大胜负
adidas, NIKE, REEBOK, CONVERSE, NEW BALANCE, DR.MARTENS...etc.
11月下旬全国上市热买中!!


口袋迷
POKéMON FAN 6
赠 皮卡秋造型记事本
又厚又可爱的皮卡丘记事本，每天留一个亲切的问候给自己喜欢的人吧！
最新动画大放送
游戏全收藏
口袋迷
POKéMON FAN
赠 口袋妖怪影音宝藏
最新的钻石珍珠动画本期光盘全收录！还有更多新的口袋妖怪游戏及图片赠送哦！
快乐皮卡丘
纪念十周年
是一大两小哦
《口袋迷》第六辑
12月1日全国上市
《口袋妖怪 钻石珍珠》独有超深度研究奉献，海量隐藏要素公开！大量新内容加入，超可读超可爱！
奖 口袋钻石珍珠 原装正版卡带
最新的口袋妖怪游戏“钻石珍珠”风靡日本，是现在最热门的掌机游戏，本期送出10盒原装正版卡带，喜爱口袋的你不要错过！
两款随机
赠 神奇徽章三枚组套装
绝对限定收藏品的“神奇徽章”来啦！快戴在身上让你的朋友好好羡慕一番吧！两款随机赠送！
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷6” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取
超值定价：18元